11月26日史克威尔与艾尼克斯联手发布惊人合并消息!!

2003
1

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

总第102期

定价 8.4元



特别策划

想说爱你也不易

高达·游戏

口袋妖怪·红宝石 蓝宝石

超级机器人大战OG

怒涛攻略

武士的成长·樱国冒险

星之卡比·梦之泉DX

摩尔摩斯骑士团

胜利十一人6欧版

分裂细胞

生化危机0

SOCOM

无双报道

召唤之夜3

DOA极限沙滩排球

布林克斯:时间清道夫

樱大战·热血青春

拉切特与布兰克

钟楼3

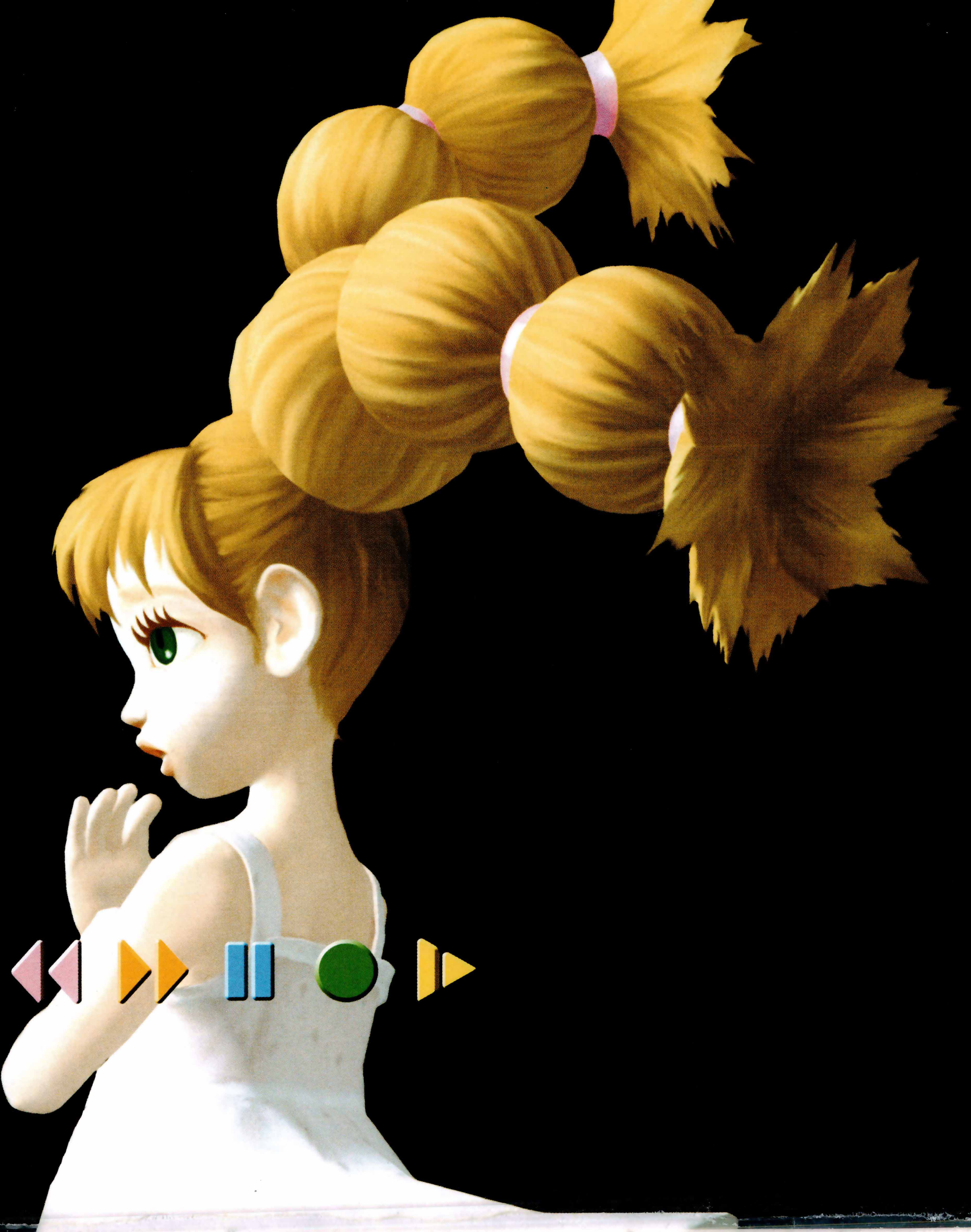
阿尔格斯的战士

本年度最大新闻年底爆出!!

FF之父史克威尔惨遭兼并!?

「人物说明」

公主蕾娜，是BIQ64世界即时间之国的公主。现在被塔姆塔姆强盗团抓走而成了人质。我们的主人公布林库斯该怎么办呢？为了拯救公主，马上出发吧！




BLiNX
THE TIME SWEEPER™
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー
我是主角
托盖塔玛
12月12日发售!!

电软六人手记

编辑手札

终于迈入了半月刊的第一期，不知道我们的发刊时间老读者是否能够习惯。现在六位编辑都在加班加点，争取使杂志的内容更加精彩，至少不输月刊。希望您能给我们提出更好的改进意见。

风林

■虽然有BIOZ为本月GC坐镇，但风林还是不得不对“永恒黑暗”竖起大拇指。

■现代人很兴买车。说起来北京的好车真多，甭管是跑车还是老爷车，品种之多真是令我等拥挤于公交地铁的工薪阶层羡慕不已。不过有好车是不行的，还要有良好的交通环境才能发挥出车子的优势，不过好像拥堵的路面真能让大奔与面包并行，笑煞。还是挤地铁好啊，每天不迟到，虽然有点酸酸的……

■日本杂志最近对各大游戏店游戏进行了调查，结果显示GC以65票压倒性的优势排在第一，而PS2以22票屈居其后。GC可以受到期待皆因年末是任天堂大捞油水的时候，而且GC上也有压倒性的强力软件支持，相信各大精明的游戏店BOSS的灵敏的嗅觉是不会错的。



天师

应读者要求，有一款性价比非常高的电视卡等待测试——其实编辑部也需要这么一个东西，像是截图啦、采集啦都比较方便，可省去与总帅&彩火等电新编辑去“抢”Premier的麻烦。天语用原来的赛扬600机器测试，效果惊人，画面居然全是网点。于是换了一台“高级”电脑：1G阿斯龙/256MB PC2100/80G迈拓——但本人在装电脑时遇到不少麻烦（真想将这段不堪回首的经历投稿给“电脑采购”），但最终“胜利”（?）完成任务。

右图即为装机现场。



宇部



造成最近失眠的三大原因：

●还有一星期就能拿到《塞尔达~风之韵》的特典（3款完整版）了，这套只在日本发售的游戏不知吸引了多少全世界的玩家，估计大老美又要像当初买mario64那样包机来日抢购了。

●期待了半年的《胜利十一人6进化版For GC》终于确定在1月30日发售，正好赶上春节，不用发愁没时间玩儿了。



●加上GBPLAYER的GC才是真正的正方体——有了这个强劲的外设就能用GC手柄在电视上玩GBA（还有FC）的游戏，希望厂商能在显示上作些优化，最好能超过超任。

PERFECT

■手机恶性死机事件连续发生。换新的吧，花钱；不换吧，耽误事，思想斗争的激烈程度非同一般。

■我爱我家的回顾已经暂告一段落，现在下午犯困就听单田芳的隋唐演义，宇文成都撅弓一段落堪称绝妙经典。

■本周末意甲上演米兰双雄会。不过手心手背都是肉，谁输谁赢无所谓，反正本人从不买足彩。

■年末的软件狂潮已经来临，三五款大作在一天发售也不新鲜，届时半月刊的电软将在第一时间为大家奉上精彩攻略。玩游戏、读电软、看电新，一个都不能少！



→图注：菲利普手机的最大特点就是待机时间超长。这个手机我使了一年零四个月，虽然外壳的手感大不如前，而且经常死机，但还是不忍割舍。

星尘大海

■千言万语不知从何说起，只有来点废话了。

■继续期待KOF2K2在北京出现，现在只有用NEORAGEX的2K1解馋。



■VF4修炼已有进展，1000场达成，目标：每天回家揉手柄4小时，直到与天师可以一拚。

■圣诞大作狂潮果然汹涌澎湃，机战OG和SD高达NEO已纳入购买计划，资金流失中。

■半月刊的电软充满杀气，星尘已感到辛勤工作的意义了。

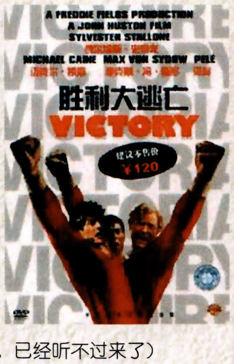
■疯狂寻找银英的DVDBOX，读者有点提示就在lulukof@sohu.com上说说话。

MASCAR

★传说中的生化危机0终于发售了，本人也有幸在第一时间玩到，同时生化危机4也有了消息，希望该系列能有新的突破。

★WE6的水平停滞不前，只好静下心来等待着FINAL版的推出，忙里偷闲玩了一下欧洲版，发现变化还是不小的。

★真是踏破铁鞋无觅处，得来全不费工夫。最近到SOHU上闲逛，忽然发现了一部自己寻找多年的老电影——《胜利大逃亡》6区正版DVD，虽不是D9的，但也满足了心愿，立刻入手。



★游戏OST的收藏计划继续进行，最感动的当属WE的OST，不过最新入手的《斑鸠》OST也十分出色。（CD太多了，已经听不过来了）



封面:KOF 薇思与麦卓

GAME INDEX

PS2

召唤之夜3 ······6
樱大战·热血青春 ······10
拉切特与克兰克 ······12
钟楼3 ······14、110
阿尔格斯战士 ······15
WE6欧版 ······24
7摩尔摩斯骑士团 ······72
SOCOM·特种部队 ······80
太空频道5 ······109
罪恶工具XX ······109
御伽—OTOGI ······110
龙珠Z ······111

XBOX

布林克斯:时间清道夫 ······4
DOAX沙滩排球 ······8
分裂细胞 ······75
格斗超人 ······108

GC

生化危机0 ······68
塞尔达传说·风之韵 ······109
快乐高尔夫 ······109

GBA

超级马里奥A3 ······22
口袋妖怪 红宝石/蓝宝石 ······54
超级机器人大战OG ······59
星之卡比·梦之泉DX ······64
武士成长·樱国冒险 ······83
风之克罗诺亚的冒险·传说的星之勋章 ······110
陆行鸟乐园 ······111

DC

机甲之翼2 ······23

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
主编:杨柯来
执行主编:杨帆
地址:北京6129信箱
邮编:100061
编辑部电话: (010) 64472187
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话: (010) 64472177
广告部电话: (010) 64472180
广告制作: (010) 64472190
E-MAIL:vgame@publicb.bta.net.cn
印刷:北京新华印刷厂
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:8.40元

电子游戏软件 GAME SOFTWARE CONTENTS

VOL.102 2003/1

本期爆炸攻略

口袋妖怪 红宝石/蓝宝石 最速完美爆机攻略

超百万RPG大作一期最速攻略&研究 助你取得所有妖怪的制胜法宝 ······54

超级机器人大战OG 全部分支剧情一期托出

GBA机战系列最新作 全新系统全新感觉全新攻略 ······59

生化危机0 双人降魔制胜大法紧急突袭

彻底交代BIO危机庞大剧情的来龙去脉 谜题全解析 ······68

分裂细胞 全关卡究极攻略研究

UBI最新大作 超越合金装备 最强间谍游戏 ······75

攻略人行道

星之卡比·梦之泉DX ······64
SOCOM·特种部队 ······80
7摩尔摩斯骑士团 ······72
武士成长·樱国冒险 ······83

特别策划

全面引领 进入高达游戏、动画双栖世界

高达·游戏 想说爱你 也不易 ······26



彩显打机全攻略 ······31

无双报道

XBOX代表动作游戏诞生?? 全新概念全新体验的系统带你进入时间隧道



布林克斯 时间清道夫 ······4

召唤之夜3 ······8
DOAX沙滩排球 ······8
樱大战·热血青春 ······10
拉切特与克兰克 ······12
钟楼3 ······14
阿尔格斯战士 ······15

三栖人

MACROSS 20周年纪念特典2 ······78

游戏研究所

超级马里奥A3 全秘宝研究 ······22
机甲之翼2 ······23
WE6欧版 ······24

科普园地

家用机硬件常见问题解答 ······42
廉价烧录卡GBA LINK ······43

格斗天书

永恒的VF4 ······36
彩京"战国之刃"抢分图片攻略 ······39
合金弹头4 ······40

其它栏目

编辑手札 ······2
目录 ······3
游戏新闻眼 ······16
中国电玩榜 ······20
编辑点评 ······34
闯关族的家 ······44
大墙画廊 ······49
潜入GT工作室 ······74
秘技天地 ······86
漫画欣赏 ······82
GAMEBAR ······98
新作发售情况表 ······102
东游记 ······103
流行巴士GO! ······104
龙哥热线 ······106
游戏新作情报 ······108
业界名人访谈 ······112

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件,本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。











「时间」是无法替代的宝物。如果有效的

BLiNX THE TIME SWEEPER™
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー

时间是这个世界上最重要且无可替代的宝物。「布林克斯」就是以“不能忘记的事情”为主题，讲述关于“时间”的故事。以下我们将介绍本作不可思议的世界观及主人公各种操纵“时间”的能力、充满魅力的故事情节大公开！

XB	厂商：MICROSOFT		发售日：2002.12.12
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——



时间存在于大自然中?不受控制?不，实际上……



他们将时间提供给世界，我们的世界一定也在其中。

在我们周围流逝的“时间”到底是什么呢。宇宙最初形成的产物？还是存在于大自然之中？不对不对，其实时间是在另一个奇异世界的“时间工厂”中制造出来的。工厂向各世界输送出正确的时间并且监督管理，如果出现了问题就派遣工厂的员工对时间加以修正。然而有一天，发生了一件事改变了这一切。







为了拯救公主蕾娜前往扭曲的时空

工厂收到“B1Q64”的呼叫，报告了时间强盗团入侵“世界”，并且产生了大量的“时之结晶”，而且结晶化现象一发不可收拾。于是工厂宣布冻结B1Q64的时间。布林克斯为了帮助不知所措的职员们，为了拯救被囚的公主前往B1Q64世界，飞向了充满未知力量的迷之空间……

以下是关于时之结晶和时间强盗团的内容

强盗团扭曲了时间，产生了大量的时之结晶。因为时之结晶如果就那么放着会变成怪物。所以要在有限的时间内将结晶吸收。回收结晶，防止怪物化发生，这就是“时间清道夫”的工作。



时之结晶

时间清道夫

布林克斯到底是怎样的人物？

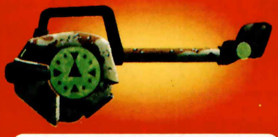


任何事都努力去完成，不计得失帮助别人是他的性格。在时间清道夫当中他还是个新人，热爱自己的工作，喜欢那些对自己守护的时间能够认真使用的人们，反之则讨厌那些浪费时间的人。

努力战斗积累金钱，然后用来提升时间吸尘器的等级吧！

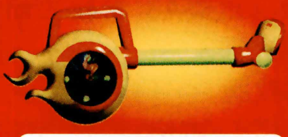
回收时之结晶，并在吸入垃圾的同时将其转化为用来攻击的武器，售价越高性能越好。在拥有超强的巨大能力时究竟可以吸收些什么呢？





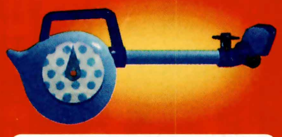
TS-2000“D”阿拉丁

可吸入平时不能吸入的沙，但吸取速度较慢。



TS-2000“F”急速子弹

可吸收火焰，并可用火焰来击倒水属性的敌人。



TS-2000“O”冻结

可吸收水，并可用水来击倒火属性的敌人。





使用每一点一滴，可以完成怎样的梦想呢？

新的游戏舞台将会陆续公开！

其实有一个和我们的世界非常相似的异世界，那就是时间被扭曲的不可思议的B1Q64世界。下面是几个场景和BOSS的介绍！





QUARTZ MOLE ROUND 3 库欧兹姆鲁

以BI164世界最大的钟乳洞为舞台的流沙层。在不易行走的沙场上会出现跳跃力很强的角色，游戏难度较高。



ALARM MOUNTAIN ROUND 4 阿拉姆芒坦

在这里，到处都有炸弹爆炸，而且还需要注意脚下的高山地形。小心避开没有规律的爆炸气浪前进，主人公需要进行放慢及回收等时间操作。

布林克斯在时间操作中可使用二次跳跃，绚丽多彩的招数！

布林克斯属于和猫很相像的种族。他不仅拥有在空中跳跃时可随意改变方向的能力；而且他就算从很高的地方落下来也不会受伤。同时因为身为时间清道夫，他还拥有回收时之结晶的能力。发挥他的各种能力尽量在每关多回收一些时之结晶吧。



"快放"时即使受到一次攻击也可以越过障碍。



可用二次跳跃来回避敌人的攻击，在空中时动作自由度相当的高。

ROUND 2 BOSS 库罗贡



难对付的吐垃圾攻击的敌人，要注意的是它一旦垃圾吃的过多，行动也就随着越来越困难。其实是库罗帕的进化型。

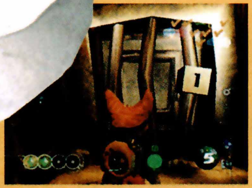
在各个关底都会有极强的BOSS等着你！



可在沙中自由活动，并可以从沙下面突然伸出大嘴咬你的巨大BOSS，是一个凶恶的敌人。有打倒它的秘技吗！？

ROUND 3 BOSS 毛拉

连续穿过两道门……果然要用时间操作当钥匙用！





能力从右开始是录像，暂停，快放，回放。没有录像的话难道后面哪个都不能使用了？

踩开关在限制时间内打开2道门。只踩一个也没有用，要在时间限制内分别踏上2个也不可能。所以正确答案是"两边要同时踩"。这里要用到可以进行记录和再生的"录像"，其实还可以使用别的时间操作方法过关，哪个用起来比较容易呢？



使用的是让时间倒转的"回放"操作方法现在还是秘密！



因为采用了可移动视角的3D地图，所以可以在迄今为止从未出现过的地形上战斗。



主角是原军人精英兼现役教师。前作和再前作的角色似乎也将登场。

画面及系统全部大幅提升的系列最新作品，初次在PS2登场

由SLG名厂BANPRESTO制作，描写召唤士故事的人气战略游戏终于在PS2上再度登场了！除了眼镜厂商制作该系列一贯的高水准外，特别要指出的是，本次的系列最新作借助PS2的强大机能，不仅在画面的制作上有了显著的提高，将2D与3D完美结合，还加入了全新的操作系统。这次首先公开的是战斗画面和受人关注的主人公形象。



PS2	厂商：BANPRESTO		发售日：未定
	类型：SLG	价格：未定	其他：——

召唤之夜3

SUMMON NIGHT 3
サモンナイト

拥有众多FANS支持的《召唤之夜2》发售约一年后，在大家的期盼中的系列第三弹终于登场了！开始寻求新的冒险，再次展开在异世界的旅程吧。

召唤士之战叩

3D 战斗地图

地图可进行视角转变移动

囊括广大战斗区域的地图，进化成为充满立体感三维立体地图！视角不仅可以回转还可以进行高低差调节，不会出现人物被遮挡的情况。







所有的地图全部都可以进行360°回转

画面可自由放大或缩小

随着视角变更，画面也可以任意进行放大或缩小。想仔细观察角色攻击的话就“扩大”，要确认周围地形的话就“缩小”，可以看见地图的全貌。这次具有可被破坏功能等特殊效果的障碍物存在，对战斗会造成影响，用这个功能可以决定战斗状况的发展。







3D 完全



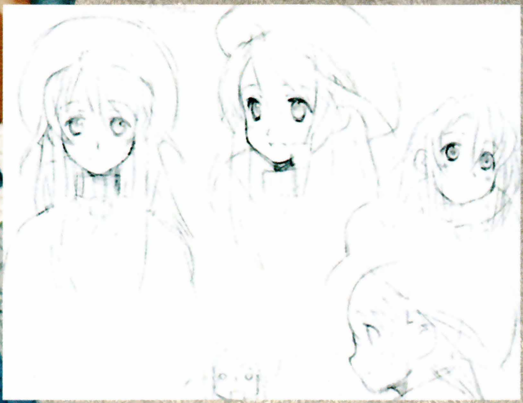
活跃在异世界林巴乌鲁的主角的职业居然是「老师」!?

主人公(男)
莱库斯

第三作依然采用本系列一贯的舞台：异世界林巴乌鲁。这次的主角是这个世界中帝国军人的精英。他（她）舍弃了过去的地位，目标居然是成为那些想加入军校的学生的家庭教师，然而他（她）被卷入这次召唤士之战的原因到底是……？受到广大玩家一致好评的主人公性别的选择设定依然存在！而且可以在自己的4个学生中选择一起冒险的召唤士。在战斗旅途上和学生的交流中逐渐萌芽的师生情也是本作的游戏主线。

在游戏开始可选择男女两名不同角色的主人公

女主人公的原设。令人想不到是军人的温柔女性。她也可以使用召唤术吗？



SUMMON NIGHT SERIES

「召唤之夜」系列的游戏画面

召唤之夜

●2000年1月6日发售
●5800日元



被召唤到异世界“林巴乌鲁”的高中生主角，在众多伙伴的帮助下逐渐成长起来。

召唤之夜2

●2001年8月2日发售
●5800日元



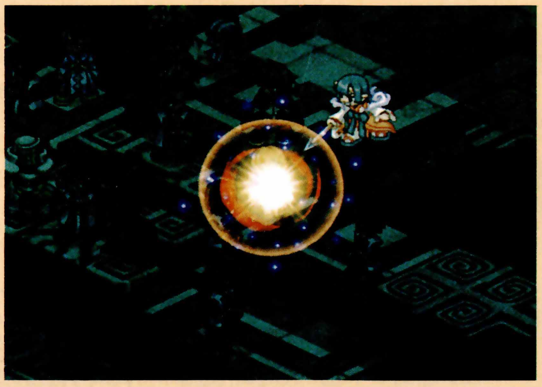
主人公是个召唤士新手。在旅途中帮助圣女击破企图利用圣女力量的邪恶组织！

将在PS2上展开！

2D融合!!

2D人物画面 人物画面充满一种温馨的感觉

在人物画面时采用2D画面表现。给人以插图的感觉，并且作了可爱的变形，这一直是这个系列受到广大玩家喜爱的原因之一。因为采用了娴熟的Q版动画手法，表现出更加丰富的人物感情，使人物魅力倍增。在游戏中，像体力减少的敌人会流汗、愤怒时还会从头顶冒烟等等，表情众多的人物使得战斗更加生动，相信大家一定会喜欢。



绚丽多彩充满魄力的攻击画面

如果给角色装备上枪，他就可以在远距离攻击对手。根据武器不同，主人公的召唤术也会有各种不同的变化。



拥有翅膀的角色，可以不受地形高低的影响进行移动？

人物的飞行及浮游也以动画来表现



浮空状态一目了然。中央的妖精就飘浮在半空。

『视觉天堂』的永久保存版登场！？霞的体操

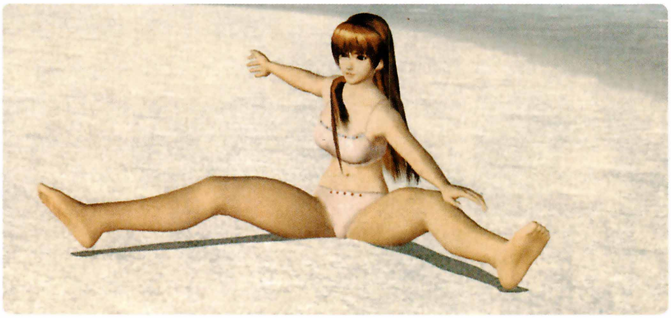
无双报道

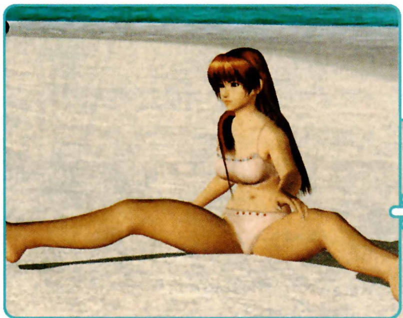


随 心 所 欲 的 摄 影 系 统 不 容 错 过

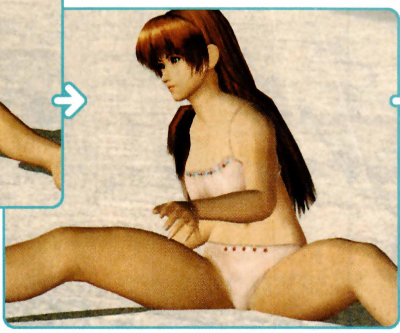
相机镜头任你自由缩放无所顾及

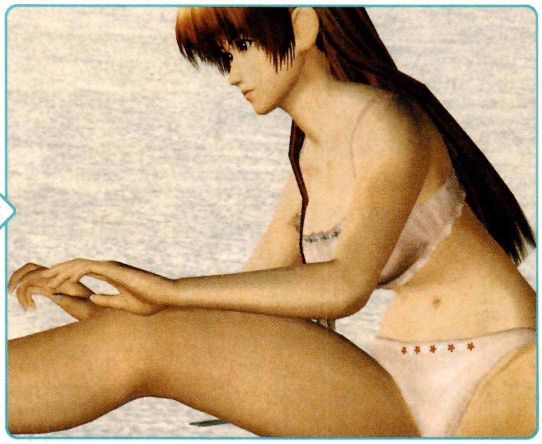
随着发售日的迫近，有关DOA排球的新情报不断公开。这次要告诉大家的是，在发动摄影系统后，玩家可以根据自己的意愿随意调整拍摄角度，将正在做体操的可爱霞用镜头完全捕捉下来。“我们觉得作为Team NINJA就要从最棒的角度进行拍摄，但是玩家的意愿是复杂多样的，如果在拍摄的时候不能自由操控相机，那么角色的动作就变得完全没有意义了，所以我们允许玩家随意调整拍摄角度，将自己最心仪的画面记录在案。”（板垣）





在沙滩上掰开双腿左右俯身的霞登场了。她穿着樱花色的紧身泳装还做这样大胆的动作，简直太性感了。仅是看看图片就已经心跳加速，要是在《电新》中看到这样的影像……





“一个人在特定的时间到特定的场所就会触发摄影系统。如果想要遇到同样的事件，那么在不同日子的相同时间到相同地方就可以了。”（制作人/板垣伴信）

格斗技登峰造极的美丽女神这次将以泳装登场，凸现各自的妖娆身姿，在激烈的沙滩排球比赛中一决胜负。而围绕比赛的其它各项辅助系统也独具魅力。

DOA极限沙滩排球

XB	厂商：TECMO		发售日：2002.1.23
	类型：SPG	价格：7800日元	监制：板垣伴信

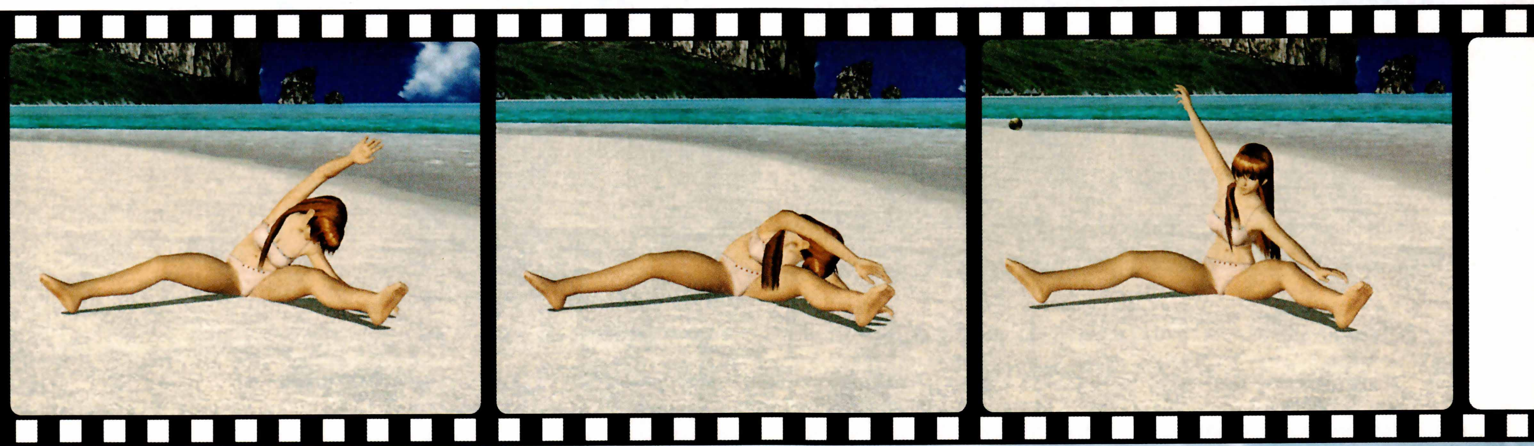
DEAD OR ALIVE®
XTREME BEACH VOLLEYBALL

根据TECMO网站的官方消息，这款让玩家们望穿秋水的沙滩排球已经推迟到了2003年1月23日发售。日版不仅支持英语发音，还有人山人海的火爆舞台出现。详情我们会在近期介绍，这回让我们先遨游在充满青春活力的体操王国中吧！



必杀技将我彻底征服！

首次曝光霞的“可爱体操”，各位厌烦了传统系统的玩家可以在这里享受美味的视觉大餐。你会被如此标新立异的画面所吸引吗？DOA系列的每位女神都会上演令人眩目的健身表演吗?这一切令人期待！



起身后的腰部扭动细腻自然，我更喜欢霞了！

起身后以直立姿态进行左右扭腰运动，之后霞的可爱体操就算是全部完成了。而她的脸上也浮现出了一种“终于做完了”的放松的神态，其逼真程度令人拍手叫绝。游戏延期的消息真是让人太失望了。

在阳光海滩上 我的梦中情人上演了可爱体操SHOW



万众期待的樱大战·热血青春将于今年2月发售！

サクラ大戦 〜熱き血潮に〜



备受瞩目的PS2版《樱大战》的发售日已经确定在2003年2月(具体日期未定)。这次我们将以作为游戏舞台的帝国剧场为背景，向大家介绍ADV场景的核心要素LIPS。

PS2	厂商：SEGA		发售日：2003年春
	类型：AVG+SLG	价格：未定	监制：广井王子

急速迫近构成游戏的核心概念——「信赖度」系统的精髓！

樱大战系列最关键的数值就是这里要提到的“信赖度”。“信赖度”是表示玩家所操纵的帝国华击团·花组队长大神一郎与手下队员们之间的信赖程度的参数，它会根据ADV场景中对LIPS(带有时间限制的选项)的不同选择而发生变化。而这个数值也会在战斗场景中影响到队员的战斗效果，因此提高信赖度是游戏的关键所在。但是信赖度会在每一话开始的时候初始化，转而变成“恋爱度”累积起来。

信赖度提高后会转化成恋爱度

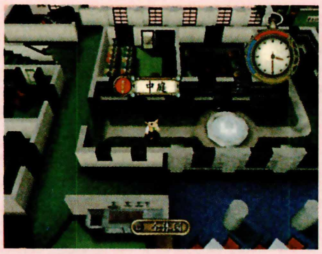




与队员之间的信赖关系也会改变队员的战斗能力，更进一步会升华为恋爱度。其具体的数值可以在信赖度菜单中进行确认。

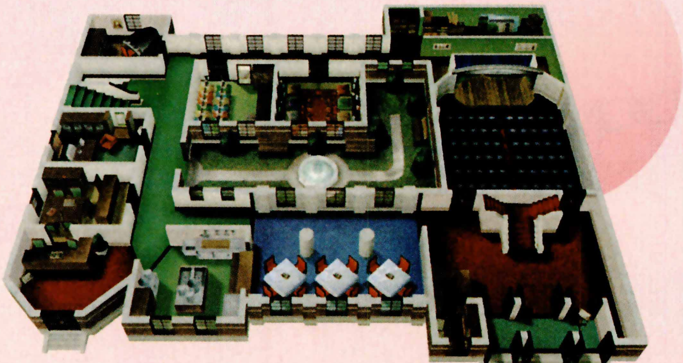
这里就是帝国华击团的据点·大帝国剧场！

担负“帝都防卫”重要使命的帝国华击团的另一个身份就是帝国歌剧团。成员们在剧场内上演舞台剧，供帝都居民娱乐欣赏。精美的维多利亚建筑风格的大帝国剧场，即是银座的娱乐场所，又是帝都的防卫据点。



玩家可以操作大神在剧场内行动，推进游戏的发展。

1层 这里浓缩了舞台、客人席位、游乐店、道具间、服装间等公演时不可缺少的设施。而且商店中还有队员们的精美卡片发售。



LIPS SYSTEM 1 动作LIPS

伴随动作性情节发生的LIPS就是动作LIPS。这时需要玩家按照规定的方法输入指令来操纵大神手脚的动作。基本上在LIPS所规定的限制时间内输入即可。从简单的选择到复杂的选择，还有限制时间很短的选择等等，难易度各有不同。





这是明确表示输入按键的简单选项。在游戏中并不多见啊！



这是就算给出指令也很难看明白的复杂选项！如果能够完成信赖度会大幅上升。

LIPS SYSTEM 2 计时LIPS

所谓计时LIPS就是在限制时间的后半部分会出现全新选择项的LIPS，而之前的选项会随之消失。究竟是在最初的LIPS选项中进行选择？还是等待新选项出现后再做选择呢？

总之这是需要抓住机会的LIPS，难度自然有所提高！





在这种场合会根据时间的推移变化选项的内容。

LIPS SYSTEM 3 模拟LIPS

根据玩家对按键时间的长短，在对话中会出现表现感情、语气等要素变化的LIPS就是模拟LIPS。在充分了解对方的性格后，可以在对话的时候调整语气。也就是说，一样的对话由于语气的不同也会收到不同的效果。有时台词也会根据按键力度的不同自动发生变化。





按键太轻或是按键太重，大神的台词都会相应的发生变化。

李红兰

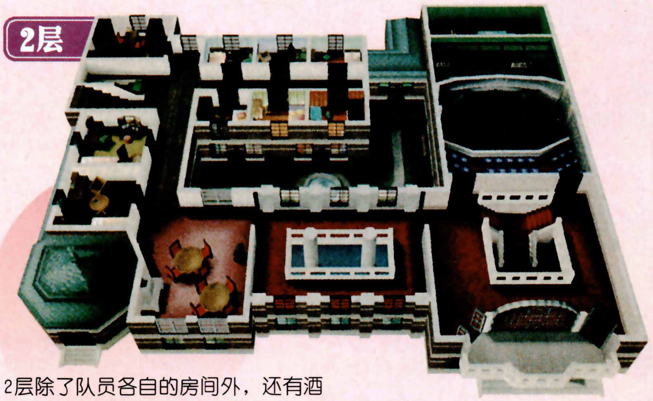




剧情① 与红兰二人出游

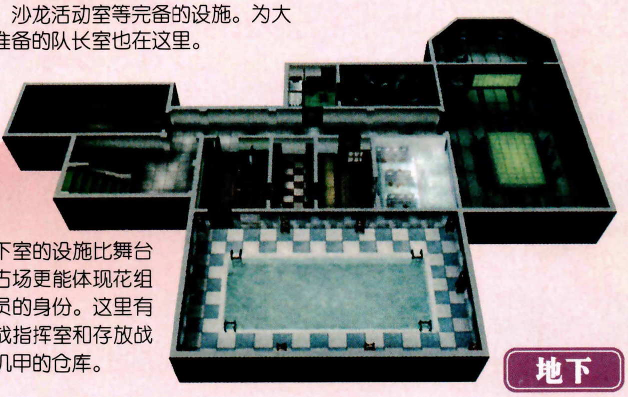
和红兰一起骑蒸汽脚踏车在街中游玩的剧情，是需要和红兰的恋爱度相当高才会发生的剧情。

骑着红兰发明的脚踏车的大神。现在好像还不是结束画面，那么结果究竟是怎样的呢？



2层

2层除了队员各自的房间外，还有酒吧、沙龙活动室等完备的设施。为大神准备的队长室也在这里。



地下

地下室的设施比舞台稽古场更能体现花组成员的身份。这里有作战指挥室和存放战斗机甲的仓库。

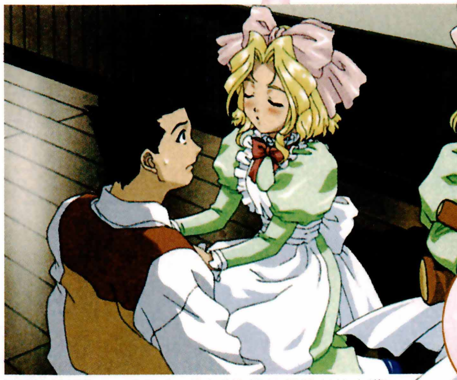
LIPS SYSTEM 4 多重LIPS

所谓多重LIPS就是需要在限定时间内完成多个LIPS要求的LIPS。在限定时间内的LIPS会依次出现，因此要尽快对每一个LIPS做出选择。而且在多重LIPS中会有各种类型的LIPS，可见其难度之高。



多重LIPS中将包含各种形式的LIPS。选择难度可想而知。

爱丽丝





这将如何面对？虽然会对以后的情节和战斗能力造成一定影响，但是大神心里究竟是怎么想的呢？！

剧情② 和爱丽丝接吻?!

大神和9岁的小女孩爱丽丝接吻！这……这究竟是怎么回事？！太不可思议了！

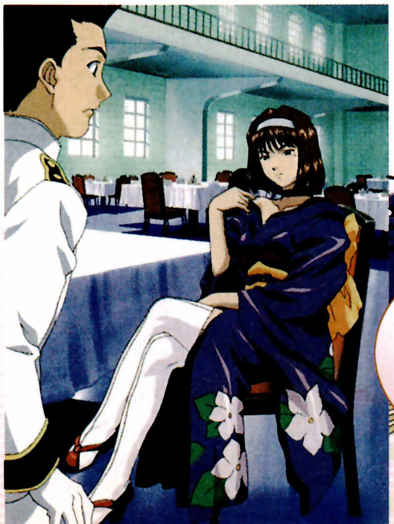
LIPS SYSTEM 5 战斗LIPS

能够发生LIPS的不只是ADV场景，在战斗中如果大神的机体靠近其他队员的机体、或某些特定情况下，就会发生LIPS剧情。当然这时候的选项也会影响你们之间的信赖度，所以玩家必须认真的选择。



这是主人公大神一郎第一次出阵，与樱花号相邻时的情景。

神崎瑾





剧情③ 与神崎瑾的初会

大神第一次在食堂遇到瑾的时候，居然被她当作小毛孩子。瑾的性格显而易见。

樱花情报最前线

初回限定版详细大公开 附赠豪华特典只需9800日元!

诸位樱迷，接下来要介绍的是PS2版《樱大战》的第一手情报！附赠特制怀表的超值DVD终于决定发售了！售价仅9800日元，数量有限，请尽量提早预约。



这是初回限定版的外包装CG，成品外形设计可能有所变动。



为了拯救宇宙的危机 巡游星际的冒险活剧！！

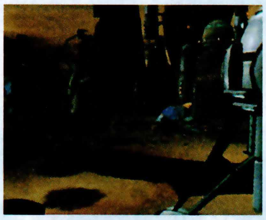
拉切特和克兰克

PS2	厂商：SCEJ		发售日：2002.12.3
	类型：ACT	价格：5800日元	其他：——

本游戏是索尼娱乐庆祝PlayStation诞生8周年的纪念作品，这次我们将重点介绍该游戏的故事情节和人物角色，让玩家充分感受本作的世界观设定。

「拉切特与克兰克」的相遇与冒险之旅

向往在宇宙中冒险的少年拉切特和因生产失误造成的残次品机器人的故事……与英雄标准相距甚远（！？）这二人将会以怎样的形式开始宇宙的冒险之旅呢？在这里我们会对其有趣的故事情节做一下简要的介绍。



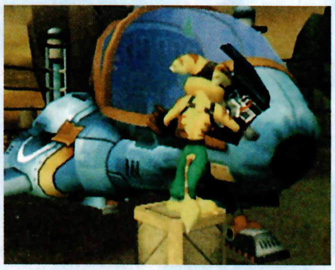
故事就从边境星球贝鲁丁上开始，也就是主角的家。

①憧憬冒险生活的少年

居住在边境星球贝鲁丁上的少年拉切特，这天也同往常一样对着宇宙船忙个不停。这艘宇宙船是由在太阳系中搜得的残骸拼装改造而成的，但是它缺少最关键的「机器人启动装置」，无法实现真正的遨游太空。

一天又一天的准备着……

要将巨大的宇宙船驶向太空必须要有掌握正确的宇宙星河地图和各种情报的导航机器人。虽然知道需要这样的机器人，但是尝试了多次自己制造却还是失败了。

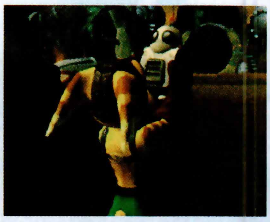


②与克兰克的初次相遇

场景变换到贝鲁丁的行星轨道上来，从制造工厂逃脱的一台残次品机器人--克兰克遭到追击者的攻击而坠毁了。从地面上目击了这一切的拉切特赶到了坠落的现场，发现了“类似机器人的芯片”！

所赶往的坠落现场是本作出现的第一个动作舞台。





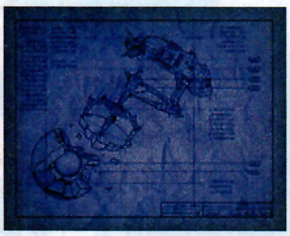
在加列克山发现了克兰克，这是他们的第一次相遇。

③BBB的野心

拉切特让回收来的机器人芯片运转了起来。从机器人所释放出的影像得知了一个叫做大坏蛋·德列克（BBB）的人所做的种种侵略行径。其目的是侵略各种各样的新星球，并人工的将所有新星球最美丽部分合成所谓的理想居住环境，来代替自己那个由于人口增加而面临崩溃的母星。而被遗弃的新星球会失去平衡，彻底崩溃。



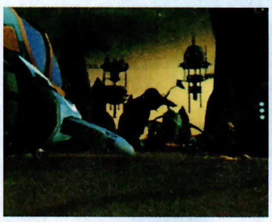
将宇宙搅乱得一塌糊涂的元凶，也就是BBB。



被遗弃的星球会脱离本身的轨道，冲向太阳最终被蒸发。

④前往广袤宇宙的冒险之旅

了解了这一切的拉切特认为BBB的野心不关自己的事，他爱怎么样都行。但是得到了掌握有「机器人启动装置」的克兰克，宇宙船就可以马上航行了。在宇宙的英雄库克上校的帮助下，两人终于踏上了前往宇宙的冒险之旅。



追击者的宇宙船来袭，拉切特他们仓皇而逃。



“克兰克”这个名字是拉切特在宇宙船中给机器人取的名字。

这个冒险之旅丰富精彩的原因之一就是各个角色鲜明的个性

舞台场景有18个行星之多，以及拉切特装备了各种武器设备之后，都会有多彩的行动方式等与之对应，这就是该游戏的抢眼之处。除此之外登场角色的鲜明个性也是值得注意的！一有感兴趣的事件发生就立刻飞往目的地的拉切特，还有一下子就能造出土地来的BBB等等，虽然是除恶扬善的话题，但是却能在轻松的环境下展开剧情。

还有很多人哦

信息手册



帮助系统的小姐



登场的还有持有各个行星数据的信息手册，以及帮助解答问题的可爱小姐（只有声音出现）。

RATCHET 拉切特



自学拥有了将太阳系中浮游的腐朽零件分解改造的特殊能力，梦想着驾驶自己组装的宇宙船在宽广的银河系冒险。办事不加考虑的热血派，但是样子又憨态可掬，性格也惹人喜爱。

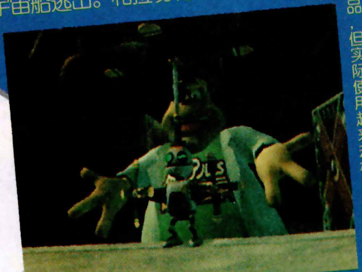


大大的眼睛和嘴巴，表情相当丰富的家伙。而且除了众多优点外，他也有丢三拉四、晕头晕脑的一面。

CLANK 克兰克



在BBB的机器人制造工厂内，不知由于什么原因而制造出的残次品机器人，遭到废弃处理却盗走宇宙船逃出。和拉切特相比性格沉稳了许多。



由于搭载了专用的信息系统，可以轻易的搜索出各种有用的信息，虽说是残次品，但实际使用起来却相当的方便。

他们经常背靠背的连接在一起来表达友情吗!?

右面的图片是拉切特和克兰克的背部情况，各有一个六角形的装置，两人在行动的时候就以这个装置来进行合体，克兰克来给拉切特做战斗和行动的向导。

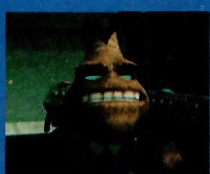


刚好可以完全的吻合起来背在背上。

BigBadBoss DREK 大坏蛋·德列克



遗弃了人口膨胀、环境污染的母星，布拉格一族的领导者。由于其性格和外貌的原因而被人称为BBB，性格本来就很龌龊，他还极力隐藏，正宗的坏蛋。



本作的最终BOSS人物，性格龌龊不堪。

BBB的阴谋计划是??

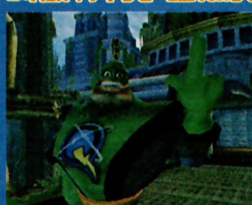
由于自己的母星球变成了死亡星球，他说“没有办法”所以只好制作新的星球，这就是BBB的计划。将各个行星上最美丽的部分分离取走，然后拼装成所谓的理想的行星。为了实现这样的“理想”，BBB用武力侵略着其他的行星。

CaptainQuark 库克上校



身材高大威猛、一脸正气，一看就知道是一个英雄人物，他是宇宙中最有名的骑士，充满正义感，愿意帮助别人……但是他会帮助拉切特他们吗?!

他的大名叫做「库克·塔杰克!」



充满正义感的宇宙骑士会在克兰克的冒险路途中充当什么角色呢？

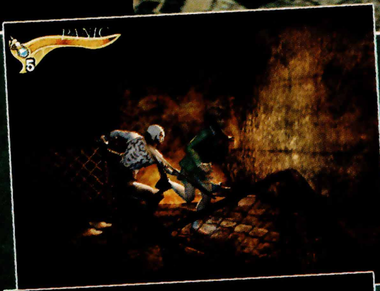
在稀奇古怪的冒险旅途中，各个角色都会有令人期待的演出。

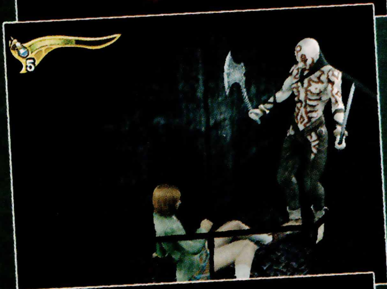




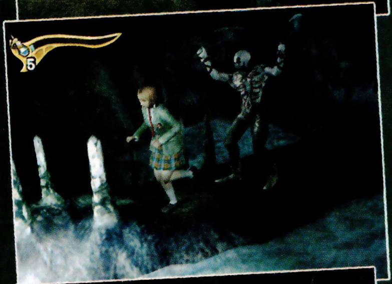
不论娅丽莎逃到天涯海角，凶恶残忍的恶魔爪牙依然对她穷追不舍。PS2《钟楼3》就是这样一个恐怖得不近情理的游戏。在这里，新的追踪者“巨斧魔”也将登场……

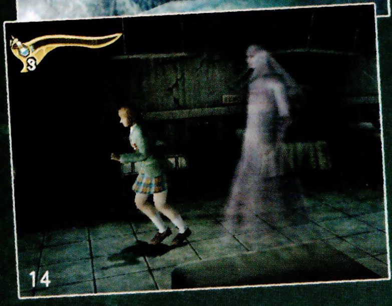
PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2002.12.13
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——











被浓雾笼罩的伦敦孕育着危机
奇怪的家书让娅丽莎陷入绝境

最初的游戏舞台是2003年的现代伦敦，娅丽莎收到了一封母亲寄来的奇怪家书，她十分担心母亲的安危，决定回家探望。但是在家里却不见母亲的踪影，就在娅丽莎四处寻找线索的时候，一个奇异的封印放出了耀眼的光芒。

封印的光芒照得娅丽莎睁不开眼睛，当她清醒过来的时候，才发现自己竟然回到了40年代的伦敦。虽然整个城市笼罩在第二次世界大战的阴影之下，但是除了战争之外，更有奇异的连续杀人事件威胁着人们的安全。杀人惨案的凶手“铁锤魔”突然出现在娅丽莎面前。“铁锤魔”在娅丽莎面前杀死了一个又一个无辜的受害者，并向她步步进逼。

娅丽莎不顾一切地逃脱了“铁锤魔”的追踪，不料却被时空转移到了60年代的伦敦。在这里，凶恶的“硫酸魔”又把魔爪伸向了她。娅丽莎一次又一次逃脱了怪物的追踪，逐渐开始解开自己的命运之谜。

娅丽莎决定向命运发起挑战，她再次穿越时空来到了80年代的伦敦。新的敌人“巨斧魔”不仅身手敏捷，而且不时掷出斧头威胁娅丽莎的生命。与过去的敌人相比，这个怪物不论是出现的频度还是追踪的速度都不可同日而语。但是，即使面对这样的恐怖的怪物，娅丽莎也必须直面命运，解开自己身上的谜团。



游戏中的最强魔头
黑暗世界的狩猎者



80年代的伦敦，身手敏捷的巨斧魔再次向娅丽莎袭来，在月光辉映下的墓地，美丽中透着一丝诡异。娅丽莎必须从这里闯出一条生路，但是巨斧魔却穷追不舍。



在暗无天日的城市里
你惟一能做的就是逃跑



↑在对各个场所进行探索的过程中，娅丽莎逐渐开始接近事实的真相。这是某处的壁炉，难道在火焰中也藏匿着什么秘密吗？





←↑在昏暗的走廊，娅丽莎再次遭到恶魔的袭击。铁锤魔在后面穷追不舍，不过他的移动速度很慢，娅丽莎慢慢和他拉开了差距。



阿尔格斯的战士



一款16年前的游戏能够推出新作，这本身就是一件值得关注的事情，但是在《阿尔格斯的战士》身上，我们更能感受到一种摇滚的精神。本作的游戏舞台设定在古罗马、古希腊的神话时代，虽然这是非常正统的世界观，但在游戏中，游戏者不仅能够消灭敌人，还可以破坏任何东西，给人一种畅快淋漓的爽快感。这回，在发售同时我们将和诸位一同领教赛恩的新动作与大魄力画面。

PS2	厂商：TECMO		发售日：2002.12.5
	类型：冒险ACT	价格：6800日元	其他：——

全力为大家介绍最新的游戏画面!!

游戏的时间要追溯到公元前的神话时代，舞台设定在地中海上的传说岛屿——阿尔格斯岛。在这个美丽的神殿鳞次栉比、自然景色富饶秀美的海岛上，人们整日醉心于竞技场中剑斗的角逐。但在某一天，天地异变，被众神封印在地下的泰坦从黑暗中复活……随即一个孤胆英雄踏上了讨伐邪恶的征途。

伴随游戏发售，我们将在这里最新公开一批精彩的图片资料。玩家可以从中领略到宏大而壮观的场面。



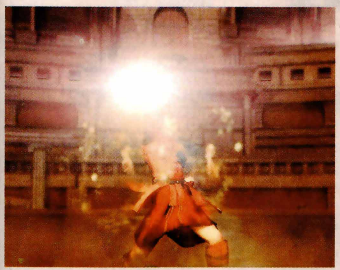
↑好像天使一样的角色登场，她会为主人公赛恩提供帮助吗？



←在环境迥异的场景与怪兽对垒，周围出现黄色的火焰，这是发动魔法的场面吗？



→手持巨大砍刀的绿色魔神的全力一击。赛恩被弹到了半空，他不会有问题吧？



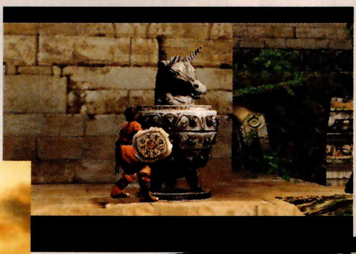
↑赛恩被耀眼光芒所包裹的珍贵镜头。

古罗马神战士所向披靡 追近主人公赛恩的最新动作

斩杀巨大的凶神恶刹!!



↑赛恩在大块头的背后做什么？难道能把这样的大家伙举起来扔出去吗？赛恩的动作值得关注。



←除了无限破坏外，赛恩的其他动作也必须掌握，举起巨大的兽头鼎是为了开启开关吗？



→好像隋唐演义中的场面，赛恩的力量令鬼神汗颜。

在空灵的幻想世界自由穿梭!



←这是利用武器命运之轮滑行的场面。游戏者在冒险中要善于利用现有的装备度过难关。

被流沙与异光笼罩好像遥远的天际!



→悬浮在空中的异世界。漫天飞舞的流沙和石块更为游戏平添了几分神秘与奇幻。

本期新闻眼统计时间
11月16日～11月29日

卷首特辑 SOCCP!!

焦虑、猜疑、失望、或者欣喜，11月26日的消息令业界沸腾

软件重镇SQUARE与ENIX宣布合并！

本刊日本专讯　正当人们把目光都投向年末大作的时候，一个突如其来的合并消息令所有人都摒住了呼吸！11月26日，业界首屈一指的两家RPG大厂SQUARE(史克威尔)与ENIX(艾尼克斯)宣布合并！

26日上午，“日经新闻社”率先对合并事件进行了报道：在事前没有任何预兆的情况下，ENIX与SQUARE在今天（26日）突然发表联合声明，宣布两家公司将于2003年4月1日进行合并，合并后新公司的名称暂定为“SQUARE · ENIX”(以下简称SE)。

另据《朝日新闻》的进一步报道，这次合并是以ENIX为基础进行的，也就是说，合并后ENIX的构造将保留，SQUARE公司则解散，其架构并入ENIX。

合并后新公司的最大股东是ENIX的现任会长福岛康博，第二大股东是SQUARE创始人宫本雅史。由福岛康博（55岁）担任新公司会长.现任SQUARE社长和田洋一(43岁）任新公司的社长，原ENIX社长本多圭司（44岁）任副社长，原SQUARE会长铃木尚（41岁）担任新公司的非常勤取缔役。

11月26日下午3点半，整个业界的焦点ENIX和SQUARE在东京市内召开了记者发布会，正式向外界发布了合并消息。ENIX会长福岛康博、社长本多圭司，以及SQUARE社长和田洋一等大腕出席发布会，并就合并事宜以及今后的发展进行了发言。

“这次合并是真正的强强连手。为了更好的造福玩家，进而在竞争激烈的业界站稳脚跟，我们最终决定了这次的合并。”SQUARE社长和田洋一在发布会上说道，“ENIX的号召力业界有目共睹，而SQUARE也完全走出了业绩的低谷，可以说两公司是在最佳的状态下进行合并的。虽然SQUARE的架构并入ENIX，但这是一次基于平等的合并，并不是ENIX收购SQUARE。如果我们能充分发挥各自的优势进行互补，一定会创造出传世佳作。”



←26日的新闻发布会上震撼人心的一幕。图中由左往右依次是史克威尔社长和田洋一，艾尼克斯会长福岛康博，以及社长本多圭司。



↑两家最负盛名的RPG游戏巨头，以前所未有的勇气和迅雷不及掩耳的速度，宣布合并。

ENIX社长本多圭司则表示：“今后的业界会发生巨大的变化，为了更好的迎接挑战，我们打算融合SQUARE的技术和ENIX的外部资源，制作出让全世界玩家为之一振的超级游戏。我和和田社长很早以前就有比较一致的想法，相信我们两家公司的合并能够创造奇迹！”

此外，在发布会上还公布了许多有关合并的细节，经整理要点如下：

1. 合并意向最初是今年8月由ENIX向SQUARE提出的；
2. 双方合并的契约书确认，董事会预定2003年2月13日召开；
3. 新公司的总部设在东京涩谷区的ENIX大厦；
4. 预计合并后的新公司在2004年3月期的营业额将达到610亿日元，位列全球游戏业的第7位；
5. 两家公司之所以选择在2003年4月1日合并，是因为2003年财年（即：2003年4月1日至2004年3月31日）就是从这天开始的；
6. 两家公司目前开发中的游戏都将按原计划发售；
7. FF和DQ目前并没有推出融合版的打算；
8. 合并后SQUARE方面主要负责内部开发，而ENIX将会充分利用其外部资源；
9. 合并后的头3年将以稳固合并基础为主，许多大规模的项目要等到2005年才会展开；
10. 合并后两家公司都没有裁员的计划；
11. SQUARE在2001年接受了索尼的资金支持，合并后SCE将占有新公司8%的股份，
12. 在11月29日召开的战略发布会上，两家公司宣布未来80％的游戏都将对应PS2。

新闻连接：合并当事公司的概要

1.商号	ENIX有限公司(合并公司)	SQUARE有限公司(被合并公司)
2.事业内容	1. 软件的企划开发以及贩卖发售事业 2. 杂志、书籍等出版物的企划开发以及贩卖发售事业 3.トイホビ-的企划开发以及贩卖发售事业·电脑游戏制作技术人员的培养事业	1. 软件的基础研究以及开发、贩卖发售事业 2. 二次性著作物的企划、制作、贩卖以及版权管理事业
3.成立时间	昭和55年2月	昭和47年1月
4.总公司所在地	东京都涩谷区代代木四丁目31番8号	东京都目黑区下目黑一丁目8番1号
5.代表者	代表代理社长 本多圭司	代表代理社长 和田洋一
6.资金	6.940百万日元	11.945百万日元
7.股东资本	47.933百万日元	27.214百万日元
8.总资产	50.134百万日元	31.079百万日元
9.员工数量	140人	891人
10.主要合作方	(株)トーハン 日本出版贩售（株） (有)アーマープロジェクト (株)大阪屋 (株)中央社	(株)索尼电脑娱乐有限公司 (株)DIGICUBE (株)电通 (株)BANDAI
11.大股东以及持股比率	1. 福岛康博 40.4％ 2. (有)福岛企划 16.6％ 3. 三菱信托银行(株)(信托口) 3.2％ 4. 福岛美知子 2.3％ 5. 日本托拉斯特服务信托银行(株)(信托口) 2.1％	1. 宫本雅史 31.0％ 2. (株)索尼电脑娱乐 18.6％ 3. (株)エスシステム 5.8％ 4. (株)サンピア 3.3％ 5. (株)四国银行 2.0％

当期要闻最速报道，权威评述引爆焦点话题！！

动荡的马年 合并是任天堂的命运之日



马年注定是个动荡的年份。

本来以为，辛苦了一年的软件商和硬件商们，能够太太平平、稳稳当当地过个轻松的感恩节，为即将到来的圣诞大餐做好充分的准备，没想到忽然轰隆轰隆平地里响起的两个炸雷，把业界和玩家给震到了云山雾罩之中。

ENIX和SQUARE合并了。

换个更容易理解的话来说就是：美国和俄罗斯统一了。

据说，11月26日中午从电视里听到这新闻的时候，在日本的一个朋友吓得差点没把嘴里的午饭给吐出来。如果这条消息不是由NHK来播报的、如果不是在此之后的几十分钟里Yahoo、日经、Famitsu等网站都纷纷报道并辟出专栏，大概所有的人都会把这件事当作是给感恩节助兴的愚人节玩笑。



↑最早提议合并的ENIX社长本多圭司。

事实上，如果你比别人早一天知道这件事而又忍不住说出来的话，一定会把别人活活的笑死。

如果你在那时发出“SQUARE解散、存续会社ENIX”这样的帖子，不到一分钟就会被网上的口水淹死。

可惜这并不是一个玩笑，在看到ENIX公告的协约书之后，已经没几个人还能笑得出来。

这打击实在太大、太不可思议，前期的保密工作又做得太好，等到发生的时候，剩下就只有不知所措了。

就像从表面上找不出美国和俄罗斯可以统一的理由那样，人们也难以理解ENIX兼并SQUARE的行为。

是为了消除竞争对手？FF和DQ平起平坐、共分天下，各有各的饭斯、各有各的地位，虽说都是老大，互不影响、互不干涉，本来就不可能互相取代，更不用说互相竞争了；

是为了经济复兴？SQUARE虽然一度陷入经济危机，但刚刚公布的年中报告已证明了公司财政状况的复苏与好转，还不至于忽然间就到了山穷水尽的地步。话说回来，就算要卖，SQUARE难道不会找个好买家卖个好价钱？放着微软几十亿美元的报价不理不睬，非要铁了心地把股票打八折换给资产总额只比自己多一倍、2002年年中利益减少了6亿多日元的ENIX，怎么看都觉得奇怪；

他们是为了寻求独立？好像有点道理。虽说这两家公司都堪称软件商中的矫子、掠夺日元的大鳄，而且还能在竞争的初始阶段给硬件商点脸色看，但那都只是表面上的风光而已。等到大局已定，那种关起门来做小妾的滋味只有打碎门牙往肚里吞。SQUARE傍索尼傍得只剩下皮包骨头，ENIX也有一阵子声息全无，类似的命运，似乎足以促使两家联手，摆脱受制于人的尴尬。

可他们做得了主吗？如今的硬件竞争者一个比一个财大气粗、一个比一个心狠手辣，软件商永远都是要依附在硬件上才能生存的，心眼再活、胆子再大、牌子再响，ENIX和SQUARE也不敢真的翻脸。除非……

除非背后早已有人撑腰，除非这就是某个硬件厂商计划中的行动。

不用再猜，明眼人已经能看出来，这个厂商就是索尼。

这一次，无疑已是对任天堂的正式宣战。

任天堂已不是昔日的帝国，虽然它依然赚钱，而且还赚得很多，但那些钞票大多都是靠“口袋妖怪”从玩家的口袋里抢回来的。家用主机方面，其实在N64时代就已经陷入苦战，而GC发售的一年来更是未见多少好转，在欧美甚至还对付不了五大三粗的新军Xbox。FC时代建立起来的强大的软件阵容，现在早已烟消云散。除了一个老掉牙的生化危机还在替任氏帝国撑着半壁天空之外，GC上如今已找不出几个象样点的第三方。

一些已经看出苗头的软件商，已经偷偷开始重新考虑GC项目的安排，如果GC在这个圣诞之后还不能有大的突破，一批预定中的GC游戏开发就将被取消。

对于索尼来说，这无疑是击败对手的最佳时刻。任天堂本来想借助塞尔达来取得年底商战的主动权，却没想到辛辛苦苦的准备被一条新闻就给轻轻化解，整个业界的注意力，都集中到了一个叫做SQUAR · ENIX的新公司（以下简称SE）身上，以及这个新公司即将公布的战略计划。在这一瞬间，优雅的索尼露出了锋利的牙齿。

毫无疑问的，SE所制作的80%的游戏，包括DQ还有FF，都将只会出现在PS2主机上，而它将于2005年推出的超级大作，也必然是为了新一代的PlayStation主机准备的。

任天堂，从没这样被冷落过。

当然，也许它并不在乎这样的冷落。

但玩家却一定会。

口袋妖怪这样的幸运星，不是每次都能找到的。

这个时候，我忽然想到了世嘉。

也就在这个时候，我听到了一个让人吃惊的消息：微软收购了世嘉22%的股票。

马年啊，真是个动荡的年份。

（特约撰稿人：王俊生）



↑合并后的SE将继续致力于网络游戏与手机游戏的研发。其前景令人关注。

记者的意见

关于合并：平常心以待之

一条新闻，爆炸性的新闻，在全世界的网站论坛上游荡。我不可避免地注意到国内玩家和国外玩家对此事截然不同的反应。

由于信息的缺稀，人们倾向于把事情复杂化。更不要说目前国内玩家们之间门户之见渐渐严重，SQUARE更已成了许多人攻击S公司的第一个替罪靶子。



↑合并消息爆出后，在互联网上广为流传的一张FF+DQ的游戏假想图。

不过我喜欢简单地看这个世界。事情发生了，有其简单的原因，一般人应该容易理解。

公司之间的合并与收购可以有很多种。合并双方的经营都没有太大问题的时候，就是强强联手。SQUARE和ENIX的业务上各自都有问题，但都不是生死存亡的大问题，因此它们的合并，更可能是一种强强联手。

虽然是强强联手，但任何公司之间的合并，都是一种风险极大的赌注。SQUARE和ENIX虽同属游戏公司，其主营业务（游戏）也有很大相似性，但其商业运作和组织结构有很大差异，是否能够成功整合，顺利转型，仍属未知数，

在下一期的文章中，我将深入地探讨一下这些问题。也许看了之后你会说：“真不过瘾！”可是世界就是这样的。这个世界上，内幕、阴谋、和猛料实际上并不很多。

（本刊驻美国记者 叶展）

SOFTWARE

《口袋妖怪》横扫扶桑 “红蓝宝石”首发销量接近百万

本刊日本专讯　11月21日，世界上真正的怪物软件《口袋妖怪红宝石·蓝宝石》正式在日本发售。据日本软件连锁店提供的资料，发售当天“红、蓝宝石”两个版本的销量分别达到了43万2763套和41万8798套，将GBA缺乏大作的尴尬局面彻底打破。而且另有消息称，“红宝石·蓝宝石”在发售前的预定量就已分别突破100万套。

本刊常驻日本记者在截稿前发回的消息称，截止12月5日，口袋妖怪的销售高峰还未过去，每天都有许多小玩家光临卖店，争先恐后地购买充满诱惑的妖怪宝石。而GBA主机的周销量也在口袋妖怪的带动下激增至19.5 万台，比以前增加了3.5倍。

过去，任天堂曾在GB和GBC上发售了7款口袋妖怪，全球累计出货量达到7500万套，是名副其实的怪物软件。



↑红蓝宝石在日本获得了很高的评价。

TALKING

XBOX一败涂地，微软盛极必衰！山内溥退居二线再做惊人之语

本刊日本专讯　根据最近一期《日经BUSINESS》的报道，已经退休的任天堂前总裁山内溥在接受采访时再做惊人之语，发表了一篇措辞尖刻的“我的微软论”，经过整理，其中的重点如下：

1.微软对游戏产业的理解还不到位，失败是必然的；

2.XBOX在日本一败涂地，近期也难有大的飞跃，而它在欧美市场也开始走下坡路；

3.虽然微软一直宣称要坚持到“XBOX的最终胜利”，但是目前的微软就像越战时的美国一样苦不堪言；

4.微软的好运气已经没有了。无论是人类还是企业，都难逃盛极必衰的规律；



↑日本玩家看了就头晕的XB手柄。

5.游戏只是一种娱乐，并不是生活的必需品。简单的游戏人们很快就会玩腻，过于复杂的游戏又只会赢得游戏迷的青睐，无法让大众接受；

6.如果游戏软件不能快速的推陈出新，像变色龙一样巧妙地变换自己的“颜色”，就无法生存下去，更别提独霸娱乐市场了。

TALKING

“彻底贯彻跨平台战略” 世嘉COO香山哲发言摘要

本刊日本专讯　继上个月宣布下调财务预算后，世嘉COO香山哲在最近召开的一次记者招待会上，就公司未来的发展方向进行了说明，其中的要点包括：

1.为了增加效益，今后像VF、SONIC这样的大作也会跨平台推出；



↑倡导软件化的香山哲对世嘉未来充满信心。

2.先前宣布的某某主机的独占游戏也会移植其他主机，比如一些XBOX游戏（铁甲飞龙？）；

3.SONIC最新作初步决定在GC和XBOX上推出；

4.PS2的《创造球会3》是世嘉寄予厚望的作品，该游戏的目标销量为60万套；

5.由于GC版《VR射手2002》的销量不足3万套，世嘉正在考虑停止在GC上开发体育游戏。

从以上几点可见，迫于财政压力，跨平台战略已经成了世嘉扭转颓势的唯一良策，看来前一阵关于《VF4 EVOLUTION》在PS2、GC、XB三部主机上推出的传闻并非空穴来风。

SOFTWARE

需要光线的RPG神奇发表 小岛秀夫作品加盟GBA

本刊讯　KONAMI著名制作人小岛秀夫日前发布了一款令人吃惊的新形态GBA游戏。这款号称“太阳动作RPG”的作品名为《我们的太阳》（ボクらの太阳），游戏的最大特点在于卡带中内置有光线感应器，可以根据环境光线的不同改变游戏内容。因此玩家在一天中的不同时间或者不同地点游戏都能获得不同乐趣。

制作人小岛秀夫表示，以往的游戏对周围的环境没有任何要求，而《我们的太阳》则把光线的变化融合其中，游戏中的某些情节必须在特定光线下才能触发。



↑小岛称，这是一款带有强烈自然意识的游戏。预定2003年发售。

EVENT

世嘉将于近期出售CSK股份 业内人士怀疑“父子闹分家”

本刊日本专讯　来自此间的消息称，世嘉计划在本财年内（2002年3月至2003年3月）出售其持有的大部分CSK股份。世嘉的这一举动已被许多人视为其彻底脱离CSK公司的前兆。



↑2000年3月16日，大川功因心脏衰竭去世，享年74岁。

世嘉方面宣布，他们将出售5.9％的CSK股份（市值大约100亿日元），而这部分股份将由CSK公司回购。这意味着世嘉与CSK之间长久以来的交叉持股关系即将终结。尽管CSK的发言人称，他们将继续持有世嘉22.8％的股份，但是分析家们认为，CSK的举动主要是因为最近世嘉股价大跌，待世嘉股价回升后CSK很有可能出售他们持有的世嘉股份。

作为世嘉的母公司，CSK曾多次为陷入财政危机的世嘉驻入资金，但是自从CSK创始人、世嘉前任会长大川功病逝，世嘉与CSK的关系已经越走越远。

SCOOP

秘密研制64位便携主机 任天堂首次透露新掌机情报

本刊综合消息　“我们正在对GBA后续主机的技术问题进行评估”，任天堂营销部副总裁在最近召开的记者发布会上，首次向外界证实了关于新主机的传闻。

来自任天堂内部的消息称，他们正在秘密开发一款64位的手掌机，其大体的性能架构以N64为标准，并将彻底解决“屏幕暗”、“电池使用时间短”等长期困挠掌机玩家的问题。

事实上，在竞争白热化的家用机市场的平行线上，掌机市场仍是一块具有相当潜力的沃土。据业内人士预测，由于未来手机、PDA、手掌机的相互融合，便携娱乐市场的潜力甚至有可能使超过现在的家用主机。诺基亚的N-GAGE已经率先吹响了手机厂商进军掌机市场的号角，一度胎死腹中的爱立信“红玉”也大有风云再起之势，更何况另外两位家用机巨头微软和索尼也对这块蛋糕垂涎已久。



↑韩国厂商研制的手掌机GP３２。

面对这些潜在的强劲对手，任天堂继续强化自己在这个领域的优势也是顺理成章的事。

EVENT

世嘉退出硬件竞争惹怒大腕？VF之父铃木裕考虑跳槽微软

本刊综合消息　日本业界最近流传着关于世嘉AM2社长铃木裕未来去向问题的传言。有消息称，铃木裕将有可能在近期提出辞呈。

据悉铃木裕辞职的主要原因是由于世嘉对硬件的态度已大不如前，不但退出了家用主机的竞争，就连商业用街机的更新换代计划也被暂时搁置。而对于以完全模拟现实为一生最大追求的铃木裕来说，缺乏有力的硬件支持无异于折断自己的翅膀，使自己难以有所作为。



事实上铃木裕与世嘉高层之间的隔阂早已不是什么新鲜事，早在2000年的圣何塞GDC大会上，铃木裕就公开表示出对世嘉不顾他个人意见而强行决定制作VR COP系列DC版的强烈不满。

有消息称微软已与铃木裕进行了秘密的接触，铃木裕很有可能在辞职之后担任Microsoft Studo的CEO，主要致力于XBOX2的开发计划。日本业界对铃木裕可能做出的选择表示可以理解，因为微软在物力和财力两方面都是世嘉完全不能匹敌的，对于铃木裕来说可能是更适合的环境。当然在挖到这个宝贝的同时也意味着带来了一个巨大的无底洞，按照以往的经验，铃木裕在制作成本上的耗费是哪怕比尔·盖茨也要为之侧目的。

SCOOP

主机滞销微软游戏部赤字 Xbox Live成为救命稻草

本刊综合消息　据英国BBC报道，微软XBOX事业部从2002年7月1日至9月30日总共亏损了1.77亿美元。这个数字大大超过了微软移动设备部3300万美元和MSN网络服务部9700万美元的赤字，成为微软亏损最严重的一个部门。

分析家指出，微软近期大力扶植Xbox Live的主要原因就是希望借助网络业务扭转硬件上的亏损。Xbox Live套件“Xbox Live Starter Kit”在11月15日率先登陆北美，短短一周内卖出了15万套，而在这周内使用Xbox Live网络服务的人数更高达20万以上。与此相对的是，XB网络游戏也开始热销，尤其是《NFL Fever 2003》，销量几乎翻了一番，而XBOX主机也在网络计划的刺激下销量上升。另有消息表明，微软计划于五年内在XBOX网络上投入20亿美元，以确立公司在网络游戏方面的领先地位。



↑欧洲将在11月30日开始β版测试。

HARDWARE

用GC手柄在电视上玩GBA 任天堂发布GC全新周边GBP

本刊日本专讯　任天堂于11月23日下午4点半公布了一款全新的GC周边——“NINTENDO GAMECUBE GAMEBOY PLAYER”（简称GBP）。

根据任天堂官方网站的报道，只要玩家将GBP插入GC主机底部的扩展槽，就可以在电视上玩GB、GBC和GBA的游戏。这样玩家既可以用GC手柄操作，也可以通过GBA与GC的连接线，用GBA进行游戏。而且在通信对战时也不必凑足多台GBA主机，只要玩家有一盒卡，配合4个GC手柄就可以和朋友们一起游戏了。不过，这种周边并不对应松下出品“Q”，这一点需要玩家在购买时注意。



GAMECUBE GAMEBOY PLAYER详细规格

- ●名称：NINTENDO GAMECUBE GAMEBOY PLAYER（简称GBP）
- ●对应：任天堂GAMECUBE
- ●预定发售日：2003年3月
- ●预定售价：5000日元
- ●尺寸：150mmX57.3mmX155.1mm
- ●重量：约370G
- ●颜色：4种（与GC主机对应）
- ●电源：由GAMECUBE提供
- ●最大消耗电力：0.8W（包括在GAMECUBE主机内）
- ●附送品：GBP启动光盘

TALKING

GAMECUBE不会在圣诞降价 任天堂森仁洋专务出面辟谣

本刊日本专讯　由于索尼的PS2在日本降价销售，所以业界一直风传任天堂也会在圣诞前下调GC价格。为此，任天堂GC事业负责部森仁洋专务近日发表了官方声明。

森仁洋专务表示：目前XBOX和PS2都采用了主机捆绑游戏的方式变相降价销售，不过这种促销方法实在不高明，会给主机带来很多负面效应，任天堂绝对不会参与这种恶性竞争，所以GC不会在圣诞节降价。任天堂相信优秀的游戏软件可以带动主机销量。



↑塞尔达将在12月13日发售。

目前，GC在全球的累计销量是668万台，距离预期的1000万台还有相当的差距，任天堂期望塞尔达等大作的推出能为GC带来好运。

GAME SOFTWARE EXPRESS

DQ8发表，机种PS2!

★根据日本最新出版的《V-JUMP》报道，一直让玩家牵肠挂肚的日本国民RPG勇者斗恶龙最新作已经确定在PS2上发售！游戏预定2003年推出，采用卡通渲染技术制作。据悉，这回DQ8的开发小组不再是前作的Heartbeat（注：ENIX类似EA的代理发行体制，社内几乎没有软件开发组织，公司只负责出资和发行），取而代之的是曾开发《暗云》、《黑暗编年史》的LEVEL5。而游戏总监仍是DQ之父堀井雄二，我国玩家非常熟悉的著名漫画家鸟山明负责角色设定。



↑图为日刊披露的DQ8画面。

★有未经证实的消息称，GBA版FFT将于2003年2月14日发售，游戏包含300余个任务以及40种职业。

★在GC上复刻的“生化危机2、3”将于2003年1月23日发售，价格分别是4800日元。

★与软件捆绑发售的XBOX主机将在近日登陆欧洲，首批与主机同捆的软件是：《Halo》、《世嘉GT 2002》和《街头涂鸦未来版》，捆绑价格为314欧元。

★根据任天堂的消息，目前GC《超级阳光马里奥》的全球销量已经突破250万套。

★据外电消息，在2003美国E3展闭幕（5月16日）当晚，主办单位将在好莱坞举办一场声势浩大的游戏音乐演奏会。

★11月16日，缔造了轰动全球的电玩偶像马里奥的宫本茂度过了自己的50岁生日。现任天堂情报开发部部长的宫本茂，1952年11月16日出生于日本京都府园部，1977年4月从金市美术工艺大学毕业进入任天堂。

领奖台上的宫本大师



中国电玩榜

本期公告：
1. 改为半月刊后咱家的排行版也变了样，随着统计票数的减半，咱家排行版的实效性也变强了，更让人高兴的是读者大人们的幸运中奖名单将是两周一出了，呵呵，星尘在这里先给中奖的读者们贺喜了，提前祝大家元旦快乐。
2 统计截止共收到有效选票940张。

2003年第1期(统计时间2002年11月1－15日)

1 黄金太阳
上期 1



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：—

计票:429

2 最终幻想8
上期 2



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：—

计票:303

3 最终幻想10
上期 3



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：—

计票:266

4 生化危机
上期 6



机种：GC
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：—

计票:227

5 合金装备・索利德2
上期 8



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：—

计票:204

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	票数
6	超级机器人大战R	GBA	SLG	BANPRESTO	—	123
7	火炎纹章・封印之剑	GBA	SRPG	NINTENDO	—	110
8	恶魔城・月之轮回	GBA	ACT	KONAMI	—	109
9	生化危机3・最终逃脱	PS	AVG	CAPCOM	—	105
10	恶魔城・月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	104
11	恶魔城・白夜的协奏曲	GBA	ACT	KONAMI	—	100
12	实况世界足球・胜利十一人6	PS2	SPG	KONAMI	—	96
13	真三国无双	PS2	ACT	KOEI	—	90
14	实况世界足球・胜利十一人2002	PS	SPG	KONAMI	—	88
15	超级阳光马里奥	GC	ACT	NINTENDO	—	85
16	樱大战4・恋爱吧！少女们	DC	SLG	SEGA	—	84
17	莎木2	DC	FREE	SEGA	—	80
18	王国之心	PS2	ARPG	SQUARE	—	77
19	格兰蒂亚2	DC	RPG	GAMEARTS	—	66
20	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	62

10月21日～10月27日
各主机的游戏销量比例

PLAYSTATION	4.9%
PLAYSTATION2	28.9%
XBOX	0.0%
GAMEBOYADVANCE	60.7%
GAMECUBE	4.2%

10月28日～11月3日
各主机的游戏销量比例

PLAYSTATION	20.7%
PLAYSTATION2	51.8%
XBOX	0.6%
GAMEBOYADVANCE	15.4%
GAMECUBE	11.5%

★从统计结果可以看出GBA的游戏是又叫好又叫座，看圣诞节的GBA与PS2的游戏大作比拚还有的一看啊。星语：GBA是真实系王牌，PS2是超级系王牌，GC和XBOX已被击坠。
★看到10月28日至11月3日XBOX的专属游戏有了再次零的突破，星尘再叹气中，强力的主机，对应最弱势的游戏啊。PS2与GBA 的游戏销量依然是你来我往，大家继续关注其走势吧。

日本家用新作期待排行榜

排名	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	票数
1	塞尔达传说·风的智慧	GC	NINTENDO	ARPG	12月13日	2499
2	最终幻想X-2	PS2	SQUARE	RPG	2003年3月	2374
3	宿命传说2	PS2	NAMCO	RPG	11月28日	1960
4	星海传说3·时光尽头	PS2	ENIX	RPG	2003年3月	1807
5	无尽的沙加	PS2	SQUARE	RPG	12月19日	1486
6	魔颤 2	PS2	CAPCOM	AVG	2003年1月	739
7	SD高达G世纪NEO	PS2	BANDAI	SLG	11月28日	731
8	樱大战5	PS2	SEGA	SLG	未定	705
9	最终幻想战略版A	GBA	SQUARE	SRPG	2003年2月	592
10	合金装备索利德2·本质	PS2	KONAMI	ACT	12月19日	578

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	销量	总
1	特鲁尼哥大冒险3·不可思议的迷宫	PS2	ENIX	ARPG	10月31日	303058	303058
2	星之卡比·梦之泉DX	GBA	NINTENDO	ACT	10月25日	249133	249133
3	世界传说·换装迷宫2	GBA	NAMCO	RPG	10月25日	112721	112721
4	太鼓的达人	PS2	NAMCO	音乐	10月24日	84002	84002
5	海贼王	GC	BANDAI	ACT	11月1日	81496	81496
6	最终幻想2	PS	SQUARE	RPG	10月31日	56693	56693
7	最终幻想	PS	SQUARE	RPG	10月31日	55095	55095
8	荣誉勋章·史上最大作战	PS2	EA	FPS	10月24日	48098	48098
9	奥特曼·战斗进化版	PS2	BANPRESTO	ACT	10月31日	39674	39674
10	逆转裁判2	GBA	CAPCOM	ETC	10月18日	34462	86321

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）		投币率
1	育成足球2001-2002	(naomi2、sega)	392173
2	世嘉四人麻将	(naomi2、sega)	96152
3	VR战士4·进化版	(naomi2、sega)	79407
4	灵魂能力2	(system246、namco)	42525
5	太鼓的达人3	(不明、namco)	41152
6	头文字D	(naomi2、sega)	34806
7	机动战士高达·联邦对吉翁DX	(naomi、capcom)	29913
8	格斗之王2002	(neogeo、playmore)	23908
9	火热棒球2002	(不明、namco)	19914
10	罪恶工具XX	(naomi、sammy)	19358

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	TIMESPLITTERS2	ps2、eidos、不明
2	BURNOUT2:POINT OF IMPACT	ps2、acclaim、spg
3	HITMAN2:SILENT ASSASSIN	ps2、eidos、avg
4	THIS IS FOOTBALL 2003	ps2、scee、spg
5	超级阳光马里奥	gc、nintendo、act
6	TIMESPLITTERS2	xbox、eidos、不明
7	横行霸道3	ps2、rockstar、act
8	CRSH BANDICOOT:THE WRITH OF CORTEX	ps2、vivendi universal、act
9	铁拳4	ps2、namco、act
10	CONFLICT:DESERT STORM	ps2、sci、act

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每隔半月由本刊发出的不同纪念奖品，更有可能获得年度大奖。

地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
广东韶关	章兴	广西	黄敏政	北京朝阳	闫虎	浙江宁波	王磊	湖北武汉	孙鹏
江苏徐州	陈思阳	广西	郑波	河北沧州	贾培林	浙江丽水	周屹东	天津	冯凯
山东兖州	顾彬	湖北武汉	胡轲	湖北	韩磊	江苏无锡	冯浦锦	河北唐山	咸立明
福建	周师和	辽宁本溪	刘剑伟	江西南昌	黄金龙	江苏武进	苏星	海南	李海
吉林图们	韩冰	广东广州	罗立基	河南新乡	魏泽华	福建	付志昊	福建武夷山	张晟
新疆	刘磊	新疆	赵天鹏	上海虹口	顾俊杰	江苏扬州	沈天	广西钦州	翟才春
吉林	吕晋吉	新疆	彭鹏	江西南昌	曹斌	天津	孙志斌	湖北武汉	胡晓亮
山东	房常	安徽淮北	张本艳	贵州贵阳	申绿怡	河南焦作	金玉斌	安徽	刘路安
北京宣武	李翔	江西	刘恒	山东	李宏宇	河南焦作	张磊	湖北荆州	潘思宇
广西	陆琦	吉林长春	王健波	上海普陀	赵俊超	河北承德	刘明	吉林四平	张雨



超级马里奥A3—耀奇岛

隐藏要素全面公开(补完)

大量隐藏模式和隐藏关卡火急追加！！！

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2002.9.20
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

文/湖南·湘潭
陈欧

接上期

第五世界

5—1：

在一开始有两朵食人花的版面打掉上面的那朵可发现问号，之后经过滚石版面上山顶后，在左端钥匙门前跳上云端可进入天上的水管。从冰洞出来进入雪山后，踩掉骑云喷火的怪物乘云可进入高空中的水管。之后前面会有一朵食人花，打掉会发现个箭头，可弹出个机关，得到一些金币。

5—2：

一开始将雪球往左推至尽头便可发现隐藏1UP，旁边的松树上还有个隐藏的黄色蛋。到山顶后，左边山壁旁跳一下有隐藏机关，可吃到些金币。经过此版面上楼梯跳上右边高台，松树正上方可打出一个机关，之后在右边便会出现隐藏路线。之后在坐缆车的时候，空中会有2个UP飞来。

5—3：

本关出现的冰块可以吃红西瓜喷火融掉，可获得被冰封住的花等物。在之后吃到无敌星星的版面，尽量走到尽头可进入那里的水管获得大量金币。

5—4：

一开始进入左边的门，里面有一只大链球怪，使用道具“？”云或POW的话会出现一个隐藏的门。出来后走到本版面尽头指示箭头处有隐藏问号。上楼梯后前面水管里有隐藏的花。之后在左右都可以打问号搭楼梯的地方先打左边的，跳上去后打碎最上边的石块有隐藏问号，下水管后还能得到许多金币。本关BOSS是巨大的幽灵，用蛋打它的心脏就可以了。

5—5：

一开始前往有3根木梁的地方，跳上去有隐藏1UP。之后利用鸟跳上空中的水管，消灭敌人有一朵花。通过变身为直升飞机的版面后，在前面有食人花的凹里有隐藏问号。

5—6：

开始是强制卷轴，经过此版面后，乘气球可吃到1UP。往右有5根水管的地方从第2根进去，在里面最右边的水管旁跳一下有隐藏机关，踩后进入隐藏金币房间。

5—7：

在第一个光圈处空中的水管中有花和金币，需利用鸟才能上去。之后注意第二次下水管的时候右边的石块是可以打碎的。

5—8：

在打BOSS之前乘箭头上升的版面中空中有许多大石块，打掉左上方的那一线有隐藏1UP。BOSS是只大乌鸦，在圆球上有2根柱子，当它和耀奇站在同一直线上时，坐一下柱子即可打到它。（360°的旋转，晕啊~）

第六世界

6—1：

在第二处打问号铺桥的地方先别打，因为下方圆木上有个隐藏1UP。在之后的大箭头处向上时，食人花下面的山凹里有隐藏1UP。

6—2：

在第一版面有个放激光的老头处上方的石块中有隐藏问号。过版后在最左上方高台有隐藏1UP。之后在有两个棒球手将滚石打来打去的地方将右边的那个棒球手踩死，让左边的将滚石打下去会有隐藏1UP。最后到山柱有凹的版面里某个凹内有隐藏1UP，另外此处还有个1UP必须扔蛋给棒球手靠它才能得到。

6—3：

在第一个光圈处走前面一点，利用空中那转来转去的圆木可弹飞至屏幕外，此时往画面右上角的空中石山飞可进入隐藏的水管。里面共有5个房间，可吃到大量金币、星星和7个UP，每间房有两个门，请按照左、右、右、左的顺序来走。

6—4：

在那黑暗的水管版面中，注意四面八方都有水管可以进。本关BOSS是只大刺球怪，将它下面的砖打掉使之掉进岩浆就过关了。注意左下和右下的砖块中都藏有隐藏问号，这可是满分过关的关键！

6—5：

本关强制卷轴，中途那个门需利用滚石才能进去，有一定的难度。

6—6：

一开始利用滚石跳进上方山峰有隐藏1UP，之后记得把滚石推下山洞。掉到山底后，右边门上方有3个问号，打掉中间的吃掉花后，记得再往上面扔一个蛋可打出片钥匙来，这是过关关键。

6—7：

行至第二个光圈处时，右边不远圆行轨道中间的石块中有两个隐藏问号，其中有钥匙。另外本关有一非常有趣的事，那就是当行至第一个光圈处时，如果故意死亡，这样便会从光圈处起，此时照着来时的路径回走直至到本关的起点处，之后再正常游戏时，原本追着耀奇跑的那只黑色大怪物竟然变成全透明的了，只剩下两只大眼睛跟着耀奇跑！

6—8：

最终关了，本关中途会要从4条路线中选择其1进行攻略，看你运气了。1路线最难，不过一上来就能得到1UP。2路线比较简单，而3路线是强制卷轴，且途中有只大怪物跟着跑。4路线无疑是最幸福的，除路线最简单外，几乎满屏的金币，之后还有两个UP等着你。最终BOSS库帕变身前可使用同它一样的招数干掉它。变身后，由于是3D纵深的战斗画面，不太好打，建议站在最中间的石台上扔蛋，注意准星不要太高也不要太低了（朝天上扔蛋有可能会打出星星）。

隐藏模式

在游戏中的选关画面时，先按住SELECT键不放，之后依次输入L、L、B、A、R便会出现隐藏的“迷你战斗”模式。（ミニハドル）里面有6个迷你游戏可供选择，不过每玩一次之后必须再重复一次操作才能继续玩。

后记

此游戏一共有18个隐藏关（包括6个BONUS），出现条件为：如果每世界以700以上的成绩过关便会出现6个BONUS关。如果以800以上的成绩过关的话便会出现6个隐藏关，另外通关一次的话游戏也会追加6个隐藏关（游戏中一颗星一分，一个红金币一分，一朵花有10分，若某一世界以1000的满分过关的话，会在成绩单出现巨大的perfect字样）。这12个隐藏关的难度绝非之前关所能比，路线非常复杂，想要顺利过关就已经很吃力了，如果有谁还能以满分过关的话，相信阁下绝对可以称霸ACT界！！！最后关于红金币的收集还有2点必须提到。1是在每关开始前最好使用一个“放大镜”（可在迷你游戏中得到），这样本关路上的红金币便会全显示出来（隐藏的除外，不使用的话它们和普通金币在外表上没有区别）。2是在某些关中可以得到一种红色闪光的蛋，千万别乱扔，因为用这种蛋去打敌人可打出红金币，这是关键。

机甲之翼2系统研究

看看玩家在枪林弹雨中能取得多少分

DC	厂商：SEGA		发售日：2001.1.18
	类型：STG	价格：5800日元	其他：——

官方网站 http://gw-2.dricas.ne.jp

隐藏要素

进入GALLERY MODE，用IP手柄输入“↑XYX↓YXYY”听到效果音就成功了。这样的话，所有隐藏要素就全开，包括全部战机可使用，可进入隐藏设置全部图片入手等等。从此就可最大限度享受此游戏的乐趣了。记得记录一下。下次玩就不用输入了。

角色与关卡顺序

GIGA WING2中（以下简称GW2），有5个角色，每个角色都有两架战机。第一架是开始就可使用，而第二架是要不续关通关一次才会有，不过，调了隐藏要素全开的指令就出来了。每个角色的第二架机性能是要比第一架稍高，无论火力还是速度。每个角色的攻关顺序是不同的，都是前三关不同而后四关每人都一样的，其中后三关是BOSS关。选哪个角色哪架战机，看自己喜欢吧！



RF与RL

RF与RL是GW2的独有系统，可以说是GW2的灵魂所在。在GW1代中，只有RF，而在2代中新加入了RL。RF或RL的使用方法是：在画面下方的RF槽或RL槽满的情况下，紧按射击键不放。放出后，自机放出红色光球包围保护自机，光球由小变大，然后变小，最后又再次扩大，结束。在这其间自机处于无敌状态。敌弹打在光球上会以不同方式反射，RF是直接反射，而RL是先吸收所有打在光球上的子弹，到最后用LASER将画面上所有目标打击。无论是RF或RL，反射的敌弹打中目标都会有加分道具出现。在放RF/RL时，如反射敌弹超110粒，就会出现道具爆发，画面上出现大量加分道具，狂捡之。另外RF与RL还有些不同，在RF放出过程中，如已反射110以上的敌弹，但RF未出完，道具爆发会立即出现。而RL就一定是出完之后才出现道具爆发的。因此利用RF这个特点，就可做到放一次RF，打出两次道具爆发。方法是在RF的光球第一次就反射110粒以上的敌弹，这时，第一次道具爆发出现，然后在光球再次扩大时，又反射110粒以上的子弹，这样，第二次爆发出现，捡得爽。在第3关中段的三台疯狂放子弹的机器，第6，第7关BOSS都是很容易打出连续两次道具爆发的。（以上关卡顺序按SCORE ATTACK MODE中的顺序为准）

关于分数

在日本的GW2的公式网站上，有一些计分公式：

一、ステーヅタリアボナス

①ボスマタイム×クリアステツ数×2000×现倍率

②残ボムストック数×クリアステーツ数×15000×现倍率

二、击中敌方所得分数

①自机子弹（包括BOMB，RF/RL反射敌方的子弹）击中敌方一下所得分=210×现倍率

三、得到道具时

①パウアイテム：830×现倍率

②ボムアイテム：830×现倍率

③通常倍率アイテム：830×现倍率

④ボルカノソアイテム：210×现倍率

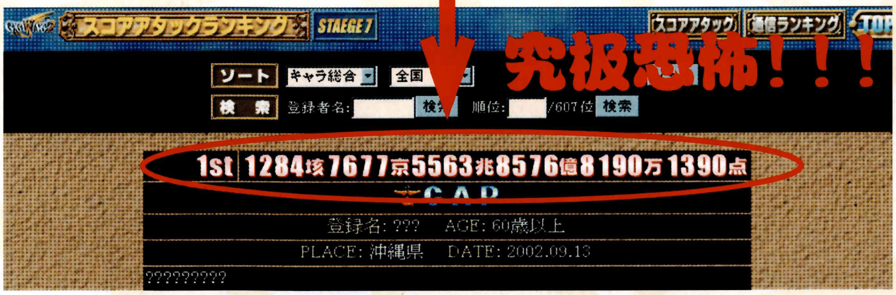


在SAM中，很EASY就可打出道具爆发，另外，在SAM中又多了一个MULTIPLY，就是在画面右上的那个数字，也是会越来越大，死机或放BOUB会使其从零计起。因此，SAM中的分数要比ARC模式高得多。MULTIPLY对分数的影响是怎样，我不清楚，希望广大玩友指点。

在GW2的碟中有DP3浏览器，可上GW2的公式站，上面有排名榜，可上传成绩和小日本比一下，他们很利害哦。我第一次上传的成绩很差，但经努力，有了大幅提高正准备上传，我用的名字是“SPYDERX”（大写）。

欢迎各位玩家向最高记录发起挑战，如有不懂问题我愿奉陪解答。

文/广东 第二类机械刀



该游戏最大的特点就是疯狂的分数设定，大家可以看一下官方网站上的排名。第一名的得分按通常的写法写出来就是：

128476775563857681901390分

大家数一下有多少位 ：）



PRO EVOLUTION SOCCER 2



ARGENTINA 攻防详解

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2002年11月
	类型：SPG	价格：不详	其他：——

前言

在世界足坛，蓝白军团，也就是大名鼎鼎的阿根廷队是一支老牌劲旅。在1978年和1986年，分别在肯佩斯和马拉多纳这两位世界巨星的带领下两次捧起了大力神杯。在本次韩日世界杯之前，该队被认为是夺标的大热门，但是在小组赛中就惨遭淘汰，让许多人都大跌眼镜。不过在KONAMI的王牌足球游戏PES2中，他还是以其超强的实力赢得了包括我在内许多玩家的喜爱。无论是在WE6还是PES2中，阿根廷队都是笔者使用频率最高的球队，下面就谈谈笔者的一点粗浅的心得。

阿根廷队是南美技术型的代表，与巴西相比，阿根廷队的打法更为硬朗，球员的技术也更为全面。本次的阿根廷队仍然保持了进攻能力强大的传统，打法简单实用，采用了3-3-1-3的攻击阵形，可谓是无坚不摧。无论初学者和高手都能把阿根廷队的实力发挥出来，是一支很容易上手的球队。



球员篇

阿根廷队中可以说是人才济济，连里克尔梅和萨维奥拉这样优秀的球员都无缘世界杯，可见有多么“铺张浪费”。主力阵容超豪华，板凳深度几乎是所有球队中最强的。在这次的PES2中，球队的阵容基本上与世界杯的参赛阵容相同。下面就简单介绍一下全部球员，顺便给出球员的英文名和中文名。

1. Bonano 博纳诺

效力于巴塞罗那队的他是球队的一号门将，身高185cm，防守力90，各方面能力均很突出，只要状态不是很差，就绝对是首发。

2. Ayala 阿亚拉

被AC米兰无情地抛弃后，阿亚拉来到了西班牙的瓦伦西亚，在这里又重新找到了感觉，虽然身高只有177cm，但是凭借其90的防守能力，足以占据一个主力后卫的位置。



3. Sorin 索林

在世界杯上索林的表现很抢眼，但是在游戏中的能力很低，除了体力是91外，其他能力完全不值得一提，很少有上场的机会。

4. Sensini 圣西尼

这位参加了1990年世界杯的老将至今还活跃在球场上，和阿亚拉一样，也是那种身高不高（178cm），但是防守能力突出（89）的队员，他和阿亚拉基本上是谁状态好谁上。

5. Almeyda阿尔梅达

在国际米兰过的很失意的阿尔梅达在游戏中终于有了翻身的机会，各方面的能力非常强，凭借其超强的体能（98）和积极的防守意识，完全压倒了另一位后腰老将西蒙尼，占据了主力后腰的位置，唯一的不足就是身高偏低。（173cm）

6. Samuel 萨莫埃尔

无论是在罗马队还是阿根廷队，萨莫埃尔都是绝对的主力中后卫，184cm的身高，95的防守能力绝对不逊色于内斯塔、里奥·费迪南德等中后卫。同时由于老将查莫特这次没有出现在游戏中，萨莫埃尔便成了后防线的第一高度，他是阿根廷队的防守核心。

7. Claudio Lopez 克劳迪奥·洛佩斯

被称为“小虫”的洛佩斯在WE中一直是速度型前锋的代表，他是阿根廷队左路的一把尖刀，速度极快（速度93，加速度90），盘带出色，射门也不软（力量84，精度91，技术86），这些足以让他成为左边锋的不二人选。

8. Zanetti 萨内蒂

被誉为“世界最佳右前卫”的他在游戏中实力仍然很强，这位国际米兰的队长拥有一个优秀边前卫的所有素质：速度快（速度89，加速度84）、盘带过人出色（盘带速度86，盘带精度91）在身体对抗中也不吃亏，确实不负盛名。

9. Batistuta 巴蒂斯图塔

“战神” 巴蒂斯图塔一直都是WE中最优秀的强力前锋，它的射门能力（力量95，精度90，技术97）仍然在游戏中起到了至关重要的作用，同时他也是球队进攻的制高点，头球的威力仍然很强。

10. Ortega 奥特加

这位“小毛驴”是整个阿根廷队中盘带最出色的队员（盘带精度98），他也是河床队10号生产线上的优秀产品，他的控球、传球都非常出色，在比赛中既可以胜任前锋也可以司职中场，不过射门有些偏软，远射的能力有些不足。

11. Veron 贝隆

阿根廷历来就不缺组织型的中场，但是像贝隆这样身体强壮的前腰还是很少见的。他属于那种攻守兼备的类型。无论是短传（速度91，精度94）还是长传（速度90，精度95）威胁都很大，并且有着很强的远射能力（射门力量92）。但是贝隆的控球能力一般，与艾马尔、奥特加等人有不小的差距。

12. Burgos 博格斯

身高还可以（188cm），但是防守能力一般（81）。基本上是博纳诺的替补，前者状态不好时可以顶上去。





13. Vivas 维瓦斯

防守能力不错（87），但身高太低（170cm），恐怕只有几名主力后卫状态均不佳时才有机会上场。

14. Simeone 西蒙尼

阿根廷队中的一员老将，无论是进攻组织还是防守抢截能力均很突出，虽然身高不高（177cm），但是头球经常得分（精度92）。本来队长和主力后腰均应该属于他，但是由于阿尔梅达的存在，只能坐在替补席上了。

15. Pochettino 波切蒂诺

由于阿根廷队的后卫普遍身高不足，所以身高182cm的波切蒂诺便成为了球队防守中不可或缺的人物，防守能力还说的过去（85），与阿亚拉、萨莫埃尔组成了阿根廷队的防线。

16. Aimar 艾马尔

“小丑” 艾马尔是一位多面手，可以胜任前腰、右边前卫、右边前锋，速度快、传球精准，盘带能力和控球技术非常强。但是身体较为单薄，射门能力也不是很强，贝隆、萨内蒂、奥特加等人状态不好时，他就是全队的组织核心。

17. Placente 普拉森特

一位左脚的后卫，无论身高还是防守能力都不行，鸡肋球员，几乎没有上场机会。

18. Kily Gonzalez 基利·冈萨雷斯

绝对的主力左边前卫，速度快（速度85，加速度89）、盘带能力强（速度89，精度93），和洛佩斯组成了阿根廷队左路的攻击体系，并且可以胜任前锋的位置。

19. Crespo 克雷斯波

阿根廷队中生代球星的代表，作为一名中锋，它的控球感觉非常好，射门技术更是没的说（力量87，精度94，技术95），但是可惜的是，阿根廷队主教练始终没有把他和巴蒂斯图塔两个人同时放在场上，但是在游戏中我们可以把这两位世界级前锋同时放上场，组成无坚不摧的火力。



20. Gallardo 加拉多

和艾马尔一样，也是一位小个子中场，但是能力与前者有一定差距，只有在替补席上默默地等待上场机会。

21. Caniggia 卡尼吉亚

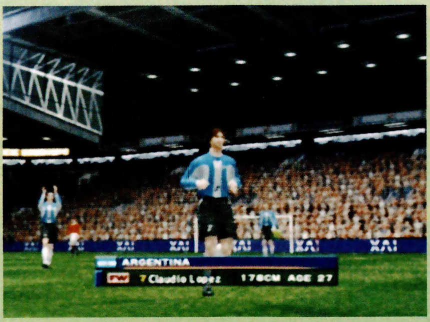
“风之子”已经老了，并不是很快的速度（速度88，加速度83）已经不能让他在球场上尽情地飘逸了，但是在球队处于劣势打不开局面时，我们还是要把希望寄托在这位曾经给我们带来无限欢乐的老将身上。

22. Husain 胡赛因

能力近乎全白，不值得一提。

23. Cavallero 卡瓦莱罗

无论是身高还是防守能力均不行，只有博纳诺和博格斯两人状态均很差时才有露脸的机会。



技战术篇

阿根廷队的默认阵型，也就是3-3-1-3阵型最适合阿根廷队的打法，所以对阵型无需改动，只要对球员进行一些调整，可以让洛佩斯、巴蒂斯图塔、克雷斯波三人组成锋线，发挥中路头球的优势，也可以使用洛佩斯、克雷斯波、奥特加三人，这样比较适合于地面进攻，因为巴蒂斯图塔的控球不是太好。中场基本上是阿尔梅达、基利·冈萨雷斯、萨内蒂、贝隆四人，要充分发挥两名边前卫的能力，贝隆的控球不是很强，所以要尽量一脚出球，阿尔梅达的体能超强，就让他疯狂地去抢断吧。



不过阿根廷队的弱点也很明显，那就是后卫线的高度不足，除萨莫埃尔外，其他人对高空球的防守都是马马虎虎，所以一定要让萨莫埃尔设成拖后，不要让他轻易地到边路补防，两个边后卫也尽量不要扑得太凶，总之阿根廷的后卫只有三人，要尽量拖住对方，等中场回来后再夹击把球断下来。

在进攻中主要使用的战术是左路进攻、中路进攻、区域压迫和防守反击，主要发挥左路的进攻优势，三位世界级前锋无论是打中路还是打边路都是游刃有余。利用三前锋的优势把对方的防线拉开，然后就尽情地发挥吧。

总的来说阿根廷队是一支攻强守弱的球队，喜欢压着对方打的朋友可以尝试一下，如果你喜欢屯兵后场打反击，那还是去用意大利、法国等球队吧。

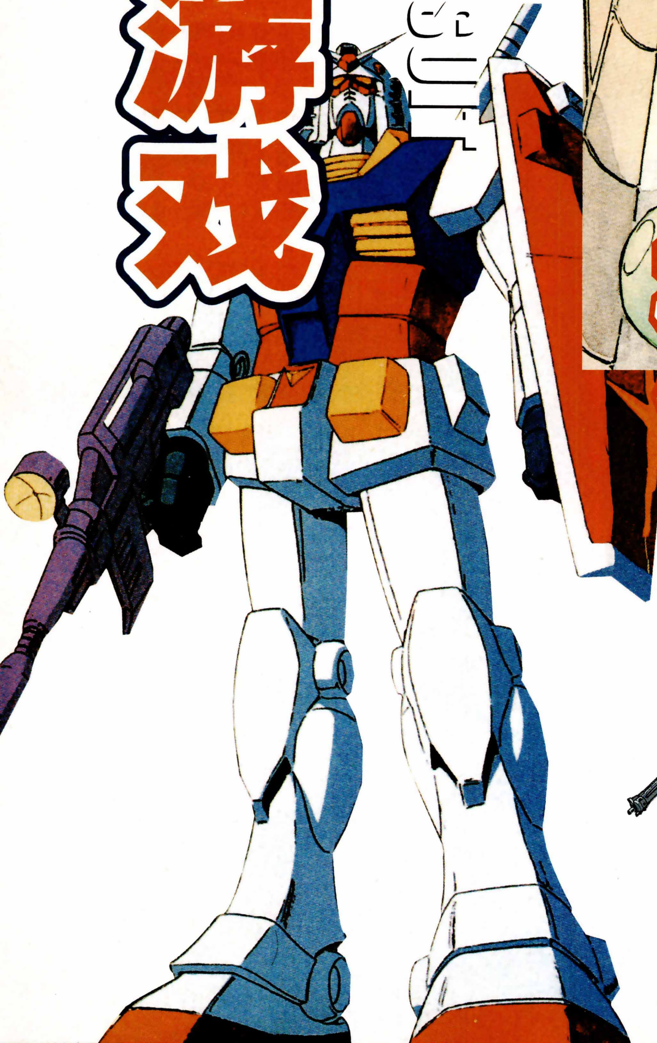
希望大家都能在使用蓝白军团的过程中享受到进攻足球的乐趣。



高达·游戏 想说爱你

GUNDAM MOBILE SUIT

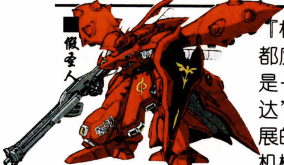






■修路

在日本可能有人不玩游戏，不看漫画，不玩模型，甚至不看动画，但几乎没有人不知道“高达”。“高达”是属于日本的独特文化景观，它始终都在不断成长和完善着自己，形成了一个独具特色的概念体系。在经济动物的国度里，完整的理论和经营体系被无限大地延伸到社会的每个角落，即使你无心去理睬，也可能会从朋友、孩子甚至路旁的行人嘴中听到“GUNDAM”。



■假圣人

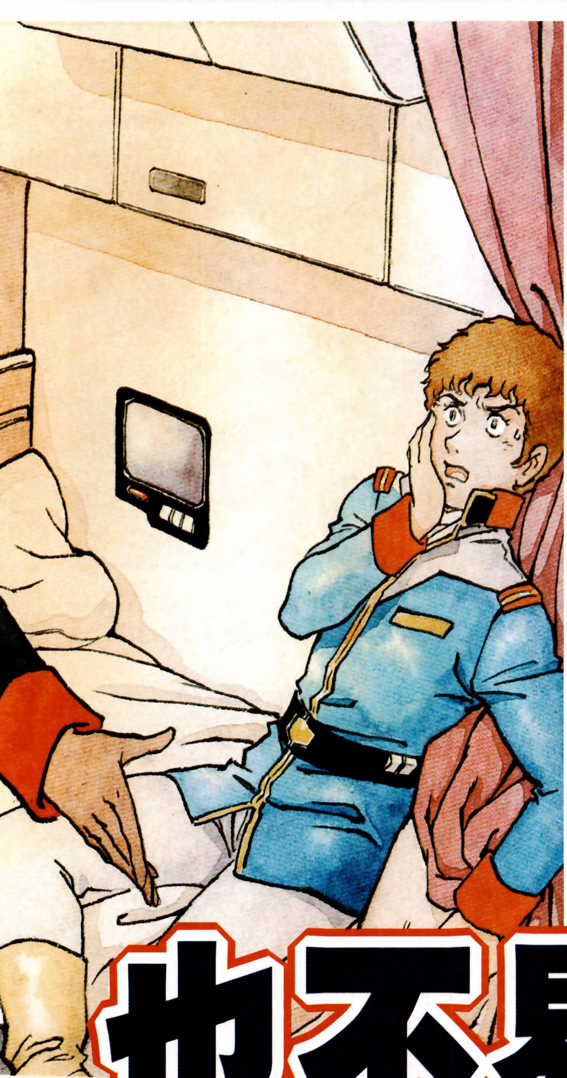
『机动战士高达』最早开演的年代，爱好者都是中小学生，如今都应该是快30岁的大人了。无论岁月如何的消逝，新的爱好者还是一直涌入，『高达』至今仍吸引着以往的爱慕者。这是“高达”高不可攀的魅力所在，但也是它永远只能固囿于原地不能发展的理由。壮大的故事情节，极具魅力的登场角色，独树一格的机械设定等等“蛊惑”人心的要素也许就是扼杀自己的元凶。



■彩火

“高达”的威力在于它突破了“机械人动画”的常识，融合了多种因素后才共同完成。其完善的故事背景和各式各样独特的设定概念，共同塑造了一个完整的世界观和价值体系。不论是在正统情节安排，还是在外传性质的OVA里，都在坚实地体现着这个世界观的每一个细节。就是游戏，也同样要依靠在这个浩荡无边的资源上才能获得成功。





也不易

执笔/修路 协力/假圣人 策划/彩火

高达概念

“高达概念”是笔者自我臧员的一个说法，旨在能用一个简单的词汇来概括我们对高达世界体系的理解。“高达”有自己的体系，几乎所有相关产品，不管是动画、模型、漫画还是游戏的推出，都是有其相应规则的，这个规则包括高达历史的纪元年表、人物关系等许多复杂的概念。到现在，这些复杂的规则在许多熟悉高达的人心中已经形成了固定的理解概念，许多人在很多情况下不用解释便能快乐的理解，这既是高达魅力的展现，也是理论概括上的难题。释恕在下才疏学浅，未能在日本找到相应的名词，故斗胆自创，用“高达概念”来概括这些复杂的规则。

从《机动战士高达战记》上说开去

要用四个字说说这款游戏，那我正好要说的就是：“小”看高达。这个评价似乎有些许亵渎的味道，不过这并不代表本人对它心怀仇视与不满。

从《FAMI通》31分的评价和日本地区接近40万的销量来看，《机动战士高达战记》虽然算不上大红大紫，但表现也是中规中矩，甚至用成功来形容也不为过。

在它没有发售前，就一直对其充满了期待，由于官方公布了游戏中会有双人游戏等新系统，所以认为它将是对模拟高达驾驶游戏的一个突破。而且PS2出台已经三年，相应到PS时代，正是以FF7为代表的大作诞生时代，厂商已经可以成熟挥洒地挖掘新主机的每一丝潜力。许多有真正变革性质的作品也大都会集中在这个时间段涌现。所以《机动战士高达战记》就是在顶着这种期待下来到了我们面前。

不过《机动战士高达战记》即使是BANDAI倾尽全力的作品，但它也不过是众多零件里的一个而已。就跟“高达”世界里有一大批有固定序列编号的器械体系一样，《机动战士高达战记》就是一个全面继承和稍微改进了“高达”类游戏系列特性的一个最新编号而已。所以在玩之前，我并没有太过放纵自己的想象力，免得让自己感到太过失望。

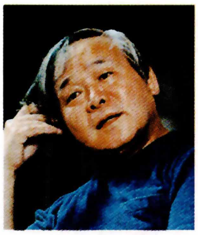
幸亏事先我只用“继承”和“改进”来衡量这部作品，而没有用“创新”和“伟大”来取悦自己。《机动战士高达战记》的水平，或许就像是看过原始“高达”后，再看“高达MK2”的感觉吧。

同一年多前的《机动战士高达》，甚至更早的DC版《殖民地坠落之地》相比，《机动战士高达战记》并没有呈现什么质的飞跃，不过仅仅是更好看了一些，机体运动感觉更灵活一些而已。如果同DC版作品相比，《机动战士高达战记》中同一战场敌人同时登场数量增多倒还算是个突破，这点则跟同是以PS2为平台的《机动战士高达》是完全相同，没什么区别。

当然，在游戏中许多细节处理上，以及游戏内容的丰富上，《机动战士高达战记》确实有了长足的改进，在游戏视点的选择上更富于变化，在机体的选择上更丰富，隐藏的内容似乎也更多，相应的也就会吸引玩家更多的时间和注意力。但这些修修补补的改进，并不能说明游戏制作人在创作思路上的扩展，而只能说明游戏制作者在制作过程中脑力和创作灵感的衰竭。

高达始终没有退出流行大势的原因

《机动战士高达》制作总监安彦良和笑谈原委

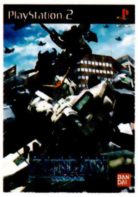


漫画大师安彦良和目前正在日本《高达主将》杂志上重新绘制连载《机动战士高达》的漫画版本——《机动战士高达THE ORING》，并受到广大爱好者的高度赞赏。

常常被问到「为何『机动战士高达』至今仍受大众的喜爱」，实际上我也不太了解。对我来说，『高达』是在初代高达就已经结束，之后就不再有所牵扯。

现在正连载的『ORIGIN』，是利用漫画改编的作品，但是必要时也会再回顾一下昔日的档案。结果就发现原来的插图画得很逊（笑）。不过，成功的关键还是发挥人们的想象力。现在的动画和游戏影像逼真而有气氛，但那是刺激想象力的结果吗？『高达』根本上来说是人类的故事，像扎古的眼球摄影机，那种简单而标志性的设计，就能唤起小孩的想想力。『ORIGIN』里，动画版里的约束将被重新安排，例如白色基地的进行路线都不一样，章节的发展也跟着一起变化。其目的是要让人更容易了解初代高达，或许有人觉得疑惑，但希望大家能有所理解。





这些问题的关键是玩法单调而缺乏新意

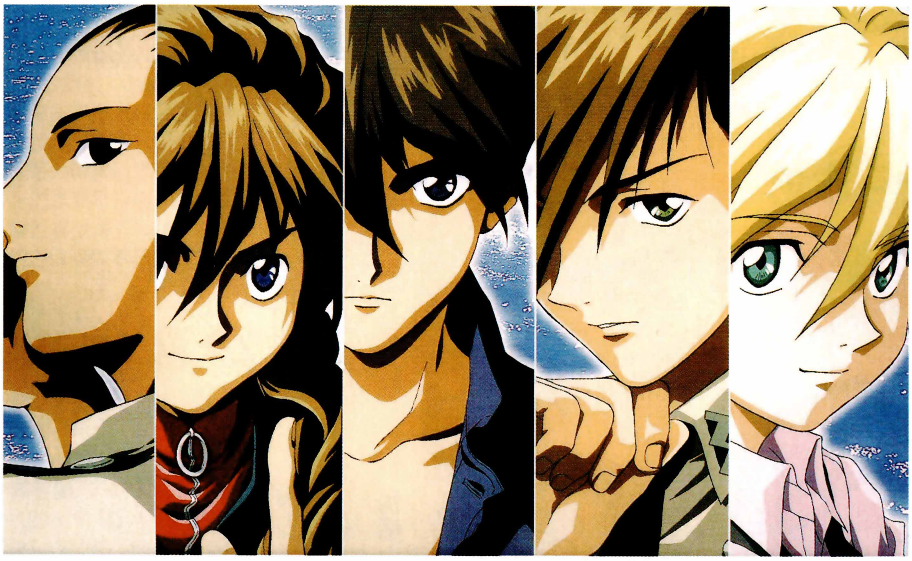
自从用3D手法表现高达游戏以来，玩家要做的事情到现在仍旧没有突破，用PS2的机能做PS时代的事，谁会有耐心呢？

"跳跃移动的同时自动锁定目标进行射击，如果不能摧毁对手，就靠近直接攻击。"这简单的战法就是高达模拟驾驶类游戏的核心和精髓。且不说这种方式在外人看来高达像个蚂蚱似的在战场上跳来飞去是否妥当，单就是这样的大蚂蚱，玩家在战场上能够遇到的都还不多。有的时候真希望在这类游戏中能出现"蝗灾"，因为这些蚂蚱少了，战斗的真实感实在是够低的。

单这个难题始终都是顽疾！

直到《机动战士高达战记》为止，游戏中每个战斗场景的任务，全部都是以摧毁掉预定数量的敌对机动战士或目标为目的，整体的游戏过程就像最早的动画片一样烦琐无聊。如果动画《机动战士高达》能在一个想象力还匮乏的时代靠神奇的机械设定来吸引人们的话，在这个时代同样的套路只能让人感到厌倦而已。特别重要的是，在《机动战士高达战记》中，无论战场是在什么地方，除了景色和战斗目标不一样外，玩起来的感觉基本上没任何区别。

《机动战士高达战记》虽然是操纵机械人来游戏，但也算是FPS（注1）类型的一个分支。FPS类游戏优秀与否的关键两点，一个是战场氛围营造是否优秀，一个就是场地设置是否能融合到游戏中，让玩家能够利用和切身地感受到。《机动战士高达战记》同它的前辈一样，在后一点的使用上，根本就没动过脑筋。而在前一点上，《机动战士高达战记》同样缺乏有魄力的场景，在这个方面，它甚至无法企及前辈《机动战士高达》的成就。《机动战士高达》凭借临摹远祖动画的名场景而大受好评，在场景氛围和游戏进程上的确有不少可书之处，至少能让玩家再现当年的感受。可惜《机动战士高达战记》似乎为了摆脱动画的束缚，追求战场自由的特性，而放弃了强制推进的进程方式。结果在没有名景的条件下，玩家只不过是在区域不大的领域上来回奔波而已，免不了陷入了无聊，所有努力也不过是为图个NT（注2）专家的称号罢了。



当然了，对于疯狂的高达迷而言，找出有名的隐藏机体和获得NT王牌机师称号就足以得到乐趣。《机动战士高达战记》在这方面即使做到了登峰造极（何况这方面的成就个人认为不及前作《机动战士高达》），也只能吸引一小撮人而已，对大部分普通的游戏玩家而言，它仍旧只能算是动手和动脑体验上的"弱质"类型作品罢了，很难提起兴趣。

这正是"高达"类游戏现在难以磨平的痛处，同时也正是它大有潜力的地方。

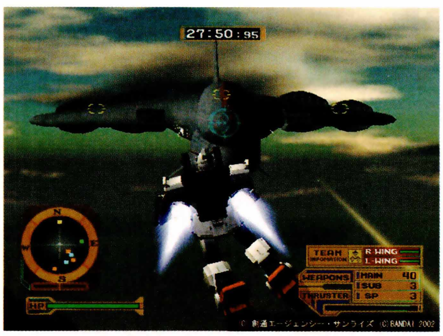
动画.vs.游戏—到底谁是副产品

"高达"作为一种概念被标志化，基本的努力自然源于富野由悠季、安彦良和、大河友邦男等这些创作者的苦心构思和创造，而其外在形式则是精美而浩瀚的动画作品。日本是一个经济上的大国，电影业上的小国，他们最完美最值得骄傲的媒体就是动画。

可以说，高达概念的核心，就是动画。尽管高达概念的创造者们想尽一切办法延长高达的生命力，但无论如何对于一个已经有20多年周期的虚拟世界来说，总想创造新的成就实在已经力不从心。在经历过"高达W"的最后辉煌后，高达概念已经在动画领域中失去了原本的地位。而"倒A"作为一款近乎"叛逆维古"的作品推出后，尽管我们仍旧在更复杂的细节处理和更梦幻的镜头处理上可以获得享受，但要想完全找回当年"Z高达"时代霸气十足的风采，怕是根本无从着手了。

本来在许多核心高达支持者中，真正的高达概念早在90年代初推出的"V高达"时代就已经划上了句号，而"V高达"的主人公胡苏更是被人们冠以"高达正史"上最后一个真正NT的称号。也就是说，作为一个有严谨纪年规则和确切历史记录的"高达概念"，在上个世纪90年代初就已经宣告结束。毕竟，无论是怎样一个历史概念，都要有一个起点，一个终点。当有史可依的历史告别时代后，无论高达概念的创造者如何富有想象力，如何潜心制作，都只能在概念的边缘找到一点短暂的灵感而已，黔驴技穷是迟早的事情。





注1FPS：First Personal Shot的缩写，即第一人称视角类游戏。代表作有PC上的"虚幻"，XBOX上的"HALO"。

注2NT：NEW TYPE的缩写，即新型人类的意思。在高达概念中，人类如果要百分之百地发挥所驾驶GUNDAM的实力，必须要做到人机一体，也就是要有必要的超能力来感应战场环境。NT指的就是拥有这种超能力的战士。NT有天生者，也有后天培养的。

值得肯定的几部优秀作品



现在看来，高达概念实在是太深入人心了，想要撼动一点都不容易。但真正取得突破的恰恰是比较叛逆的作品。



由CAPCOM企划制作，BANDAI负责发行的"联邦对吉翁DX"，虽然是个街机移植作品，但它在借鉴了传统高达游戏规则基础上，加入多人参战系统，并且深化游戏性。结果造就了它——一款不是由BANDAI自己制作的游戏成为了高达游戏历史上最高销量的作品。

联邦对吉翁DX
2001/12/06/PS2/ACT





“高达概念”留给我们的是什么

人们渴望成为英雄，所以人们仰慕英雄。对高达认识粗浅的人会说高达不过就是机器人画得好看罢了，而不会理解高达概念的核心其实是“人”这一关键点。

在长达20年创造历史中，“高达”从一款粗糙，甚至略显幼稚的电视动画，到现在变成可以誉为“东瀛星战”的高度，它不光是形成了可观的经济体系，更是形成了特殊的文化现象。在外国人眼中，动漫文化是日本现代文化的典型代表，高达概念自然是这种文化现象中的重要一员。在高达的核心爱好者中，“高达”已经不是简单的动画、机器人，而是由人物和他们盘根错节的关系编织起来的耐人回味的故事。就跟中国人聊起“三国演义”时首先在脑海中闪现出叱咤九州的风云人物和展现他们豪勇的场面一样，高达概念就是留给了人们享用不尽的谈资，尤其是有极其严谨的规则体系可以确凿地掰出个一二三四来。尤其是在谈到那些令人感到激动的NT的时候。而要想真正体现出高达概念的魅力，就是要展现出这些。

游戏是目前最好的载体？

动画衰退，影视制作又非日本的强项，所以现在日本国内高达漫画正在如火如荼地蔓延。但漫画的局限在于表现力不足，缺乏创造性，而且进程缓慢。高达模型玩具倒是一直风风火火，人们可以亲手触摸喜爱的机体是它始终风光不减的重要原因。但玩具终归只是一种铁定的副产品，因为它不能表现精神上的概念。

游戏则是综合了众多载体的优势：它可以像动漫那样表现出高达复杂的历史，也能像模型那样让人仔细揣摩其机械设定，更能模拟亲自驾驶的感觉。所以现在游戏已经逐渐承担起阐释高达世界的主要任务，甚至一些重要情节和历史概念的补充也是在游戏中进行的。在今年推出的“独立战争记”上，专门放入了一年战争前的历史事件，并且有众多在动画中未能出现的传奇战士登场，成为高达迷们选择这款游戏的动力。

但游戏的表现手段还是有限，SLG虽然能展现高达历史上宏大的战争场面，但对于表现人物之间的恩怨情愁实在是爱莫能助，而驾机战斗更是难以实现的事情。传统RPG虽然能很好地表现人物形象，但如何重现高达战斗的激烈感又是一个难题。座仓驾驶类可以展现高达战斗的实在感，但玩家始终都只能是面对冰冷的机器，怎么找到历史的感觉？

其实这些问题并非没有解决的办法。在对《机动战士高达战记》的检讨中，我们着重地指出了一个很致命的问题，就是游戏中缺乏实战感。其实表现人物情感关系是游戏这种媒体形式难以避免的难题，所以现在高达游戏的难点并不在于游戏类型的局限，而是在技术手段上缺乏突破。

高达概念：核心？限制？

我想，制作高达游戏的人肯定也是高达的爱好者，对高达精髓的理解也是相当深刻，所以他们制作出来的游戏总是太过核心了一点。比如说《机动战士高达》，基本就是动画用游戏再现一遍而已。抛开在机械的运动设定上因为缺乏经验而不太顺手外，游戏为跟动画保持一致，任务上的安排明显过于牵强，尤其是战场的气氛与合理性安排完全经不起推敲，战斗完全就是为了过关而战斗，对游戏者而言，完全没有享受战斗过程的快乐——因为游戏在战斗布置上完全没有真实性。由于太过偏好动画原作，所以导致这款游戏能在日本大受欢迎，却在美国受到冷遇。老美是玩FPS类游戏的天堂，“机动战士高达”大致也属于此类，所以它被冷遇如果不是在游戏设定上不上数，还能是因为什么？总体的感觉，高达游戏在制作理念上总有“做到这种程度就可以”的感觉，也就是说当游戏制作者达到了一定的制作目标后，便不再发掘游戏的潜力。这些年来，高达游戏的制作思路基本上在1995年就已经定型，像“SD”系列的战棋规则、模拟驾驶的运动规则和战斗规则等等，到现在都没有发生过本质的变化，不过是在原有基础上做部分调整和改进而已。

高达游戏怕是陷入这个圈子爬不出来了，它在PS2上的表现已经证实了这点。过于局限于高达概念本身，使得它的游戏制理年已经远远落后于游戏制作的时代潮流。它所能做的，似乎就只是用一些小伎俩来丰富游戏的玩法而已。

高达游戏，如果你还没有从高达概念中脱颖而出的话，永远都只能是同人之间纪念怀旧的调剂品罢了。要真是这样，那我们这些始终在核心高达迷门槛徘徊的人，只能在你寿终正寝之前对你说：爱你，真的不容易。





吉翁最前线
PS2/BANDAI
2001.9.6/SLG

尽管销量一般，但本作在制作理念上的突破值得赞赏。咋看起来似乎与传统的座仓驾驶类高达游戏一样，实际是个有全新系统的作品。玩家虽然可以操纵机体行动，但不能随意射击，并且靠一人独闯龙潭是根本无法完成任务的。机体设定非常接近实战，很容易被敌方炮火摧毁，所以制定战术和讲究作战技巧十分关键。这使得本作不但比其他作品更有战场气氛，可惜游戏难度颇高，而且自由度限制很大，加上只能扮演吉翁军一些基层士官，没有人气的角色提拔，所以销量也没有上去。但发展地看，“吉翁最前线”的模式或许会有很大发展前途哦！！



吉翁的系谱
～独立战争记
PS2/BANDAI
2002.5.2/SLG

这个系列的成就毋庸多言，大家是有目共睹。正是这个系列的推出，让人们逐渐对BANDAI公司制作战略类游戏的实力另眼相看。可以说，“吉翁的系谱”系列第一次将高达世界宏大的历史观比较全面的展现了出来。尽管受到高达世界纪元表历史的严格限制，迄今为止这个系列所牵扯到的历史始终没有大的进展，但即使如此，着迷者也始终都对其倾心不已。而且在所有游戏中，这个系列向来是对高达中人物和机体收集最齐备的作品，要想了解机械系列设定和考据人物资料情况，这个系列自然是不二的选择。

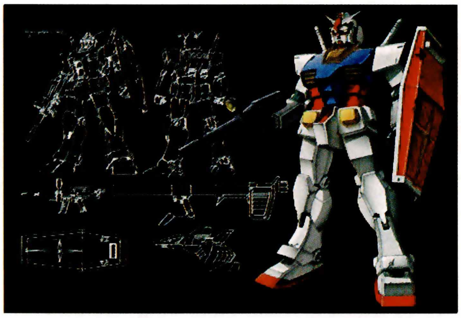
■附件：高达游戏制作人专访

将满腔热情赋予高达游戏的普通人

陆续推出优质作品的两位制作人，谈到了制作上的秘辛！

左：牛村畠彦
BANDAI家用游戏事业部制作宣传小组副领班

右：稻垣浩文
BANDAI家用游戏事业部制作宣传小组领班





PS的『高达』是一个转换点

－－首先请教一下两位负责高达游戏的经历。

牛村：刚开始所接触到的是SFC的『SD高达GX』（94）。之后是『SD高达』系列、『基连的野望』系列等等，主要是担任SLG系列。

稻垣：我最初参与制作的是1995年PS版的『机动战士高达』。之后是SS的『机动战士高达外传』3个作品（1996～），以及PS2的『高达』（2000）等等，负责的是故事性的ACT系列。

－－两位一进公司就在负责高达游戏制作吗？

稻垣：并不是，我在『高达』前是担任『灌蓝高手』和『制服美少女』等等。当时（90年代前半）高达电玩还没什么人气。PS和SS上都是年龄层较高的玩家，刚好是看过“初代高达”的年代。PS主机发售达到100万的时候，『高达』首次发售量达到了30万片左右。我确信，今后众多游戏里『高达』将会是强而有力的。

－－据我所知，变成32位元主机后游戏内容也将会剧烈的进化跟上。

牛村：譬如SLG的种类当中，MS或是人物角色、剧情种类等都能加以发挥了。表现方面也能利用音效与电影的功能而大大的改观。

稻垣：多边形的使用增加了不少震撼效果。我们在做检测时，总会有其它部门的人跑过来说“我们最期盼这样的高达！”紧接着就和未曾谈过话同事握手同欢（笑）。采用多边形的手法后，对于高达游戏来说是个最大的转折点。

－－CG动画也即将问世了吧。

稻垣：PS的『高达』里，CG动画与游戏里的书面是使用同一个造型的。当时因未能达到该有的技术，虽然动画上使用了贴图，但游戏当中却表现成无贴图状态。在当时的开发现场，为了让多边形塑造外形，就在一般模型表面上划上细细的纹路，之后作为参考且做出了整体架构。之前都是以点来绘图，而此刻突然要以3D CG来创作，身为一名绘图师可真是煞费了苦心。

MS的造型每次都不同？

－－自从PS版『高达』登场以来，利用多边形制作的游戏已经发售了很多，不过每次的造型却都有些不同。

牛村：这主要是依据游戏系统的差异而做的相应变化。例如『基连野望』系列动画呈现出来的情形，调整MS的ACT多边形数量就会逐渐增多。相反，ACT类中要减少多边形数时，就要专心于即时性上作调整。MS一架的多边形数，是依据游戏系统和步调的限制而有所不同。

稻垣：每次都是"高达"，造型设计也是一直在循环使用，不过游戏一变动的话系统也会跟着改变，一开始所作的，在效率上是比较好的。再加上MS的设计趋势也随着变化，进而有时也会将该经验导入。

牛村：『G世代』系列也是每次变换造型，辨认上或许有点困难。

稻垣：绘图师们在有限的时间内与多边形数量上，创造出很帅气的造型，而且还是非常讲究水准喔。

－－没把塑料模型的MS档案融入使用吗？

稻垣：曾经有试过一次，不过却因为档案过大而宣告终止。塑料模型的设计虽是使用CAD的系统，但却能把平面部分细部的分割开来喔。打开档案就得花上半天的时间，其间想去操作一下电脑时却反而当机了（笑）。

ACT与SLG走红的理由

－－两位所带领制作的高达游戏，分成牛村先生的SLG系列，稻垣先生的ACT系列，是否都对自己的类别特别讲究呢？

稻垣：我所担任的开发路线以ACT系列较多，而牛村的路线则偏向于SLG。原先曾经试图制作各种类型高达游戏一同发售的情况，可惜销售成绩还是很不理想，惟独『基连野望』和『G世代』等SLG作品，以及『外传』和『Z高达』的ACT系列卖得很好。实践的结果就是：我们应该以ACT与SLG类型为制作的重心才对。

－－对于两位来说，对于彼此制作的风格有无任何的见解？

牛村：『外传』等的剧情游戏里，在各项限制之中创造出新的插曲，让我感受到稻垣的手腕很高超。担任『ZEONIC FRONT』的辛苦我能深深体会。

稻垣：牛村会把游戏细密的系统部分彻底做一个了解。他会类似编剧的感觉在工作，这样的制作可说是很不容易的。

针对高达系列的世代断层

－－高达游戏的原作，人气最高的仍旧算是“初代”吗？

稻垣：是的，大概是因为20年积累的结果吧。也有许多从『G高达』和『高达W』开始接受的人。

牛村：不承认『逆袭的夏亚』以后作品，以及"平成高达"的人有不少。

稻垣：不过“G”或是“W”的人玩过高达游戏的话，就好像会再次回到"初代高达"的喔。

牛村：在“喜欢哪个高达作品”的问卷中，“初代”与Z高达都是人气居高不下的代表。『基连』时代的簇拥大多是20多岁的。而对『SD高达』钟情的有许多都是小学生。

游戏本身的穿插情节全都是SUNRISE的经典

－－在『基连野望』和『SD高达』系列里，每部作品都出现了许多MS和人物，但登场的战机是如何来做安排的呢？很难做抉择吗？

牛村：首先要上的是在动画作品中登场的MS和人物角色，然后是库斯柯·艾尔等小说中的，以及塑料模型的『MSV』等。最后是调整与各作品的关系和战机强度等。

稻垣：高达的故事情节里，何月何日发生什么事等的历史做了完整的记录。制作动画的SUNRISE公司把该年表的空隙补足，制作出了『第08MS小队』的OVA和电影喔。SS和DC的『外传』剧情结构阶段也都获得了SUNRISE公司的大力协助，做出了不与高达正史脱轨的游戏。

－－例如『外传』，未曾有过的高达插曲方面，都是跟SUNRISE通力合作完成的吗？

稻垣：没错。企划阶段上我们提出了原案，不过要是跟史实有所重叠的部分就得舍弃了。因此，除了要熟读各方资料外，「这个时间点并没有发生事件，要是能发生个事件就好了不是吗？」。与SUNRISE公司负责高达的人谈结构与剧情，把整个内容给讨论出一个结果。剧情部分共同的作业，另外监修也是，最后才把正史给放进去。

－－像伊弗利特的独创MS设计也是BANDAI提案，SUNRISE来监修的吗？

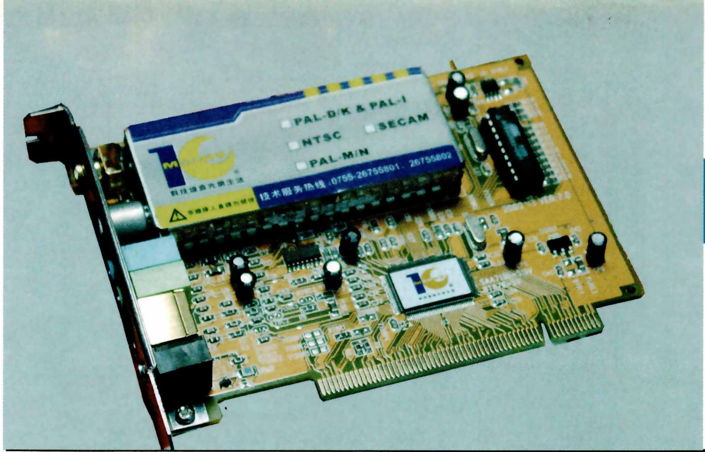
稻垣：关于MS，是完全由SUNRISE公司提供的，只不过想要高达类型的MS的话可就比较难了，因为毕竟“高达只能是阿姆罗的专用座机”。另外像陆战高达怎么办，吉姆的种类怎么分等等问题。因为如此，SS版的『外传』里，我们就向SUNRISE公司请愿：“把陆战高达回到原点，还要增加新的高达”。而且我们还经常要跟大河原邦男要MS的提案。

－－关于原创MS的计划，游戏制作公司是否有提出需求的情形发生？

稻垣：当然有，不过一提出「想加装核热喷射器」时，就得到「那只有GP03才行其它不行」的回答。设定上是有限制的，所以绝对不能有冲突的地方，尽可能达到游戏厂商的要求才是最重要。

－－人物角色设计的情况是在什么样的安排下进行的？

稻垣：关于这个部分，全部都是与SUNRISE公司共同作业的。『外传』的作业是拜托土器手司（注：动画师）来完成的。



广大游戏机玩家采集画面的利器

天敏电视大师 10MOONS视频卡

前一段玩家纷纷来信询问或在网上讨论有关电视卡接驳游戏机之后的显示效果问题，也有一部分玩家提出希望利用家中的显示器来玩游戏的办法(避免与家人争抢电视)——虽然我们以往知道都VGA BOX，但这次主要是想谈谈电视卡。测试有现实意义，希望大家喜欢。


↑天语在电脑上录GGB成功！

电视卡是使用在电脑上的一种PCI接口的多媒体扩展卡，其功能是“把电脑变成一台电视”。因为电视卡具备有普通电视后面的多种端子，所以我们可以把游戏机接到电视卡上进而将画面显示到彩显。

天敏电视大师的普通功能举例如下：

1.在电脑上收看有线、无线电视节目，频道约136个。

2.随机软件功能强大，可设定电视频道列表，并为自己喜欢的频道重命名。并附赠遥控器。

3.可将普通家用电器如DVD、录像机或是摄像头等输出的视频文件转存到电脑硬盘上，并提供一定的编辑功能。

因为现在电脑IT硬件竞争极其激烈，想当初486时代一块带S端的巨型电视卡要价3000多元。现在一块非常小巧的电视卡也不过才数百元，虽然功能未必多强，但已够“玩”。

在此，电软要提倡给大家一种全新的“游戏玩法”!!!

一款功能强、价格低的制品



↑通过比较画面效果，天语认为这款“天敏电视大师”370元的售价是非常超值的。后面大家将看到详细的测试报告。

电视卡对于玩家的贡献

一切就从下图天语这桌面\墙纸说起。这张墙纸是GAME ARTS官方网站图片，原图大小420×294，经ACDSEE5.0转为1152×864墙纸。这次测试报告的最高目标，是用“天敏电视大师”来截取与之相同的画面。

以上，是电视卡的特殊功能之一：截图。



对于游戏机玩家而言，电视卡有以下几项突出特色：

1.随时用电脑屏幕监视游戏画面。原帧还原，约85Hz场频刷新，不抖不闪，极度稳定(稳定度远远超出DC和PS2的专用VGA十倍)。

2.随时截图。对于你喜欢的游戏画面可以随时截取VGA级(640×480)之BMP图片，供研究或欣赏之用。

3.提供一定的录像功能，格式追加AVI和MPEG－2。普通VCD格式最省硬盘空间(320×240 MEPG)，综合质量最佳。60帧游戏如GGB、HALO等，完全实现监视画面高帧无按键延迟——这正是长久以来天语希望在电视台以外能够做到的!录制在硬盘中的MPEG等各类影像一律都是29.97帧。

游戏爱好者可通过此功能来交流心得，比如将影像刻成光盘或是上传到网上。此一点也是天语全力说服BOSS要搞此次测试的原因。

不同主机之不同输出方式的效果比较(仅供参考)

项目	AV	S端	隔行色差	逐行色差	VGA BOX	天敏电视大师(S端)
DC	一般	良好	无	无	究极(专用)	良好
PS2	一般	良好	好	无	良好(专用)	很好
NGC	一般	良好	好	很好	一般(通用)	良好
XBOX	一般	良好	好	很好	一般(通用)	很好

天敏电视大师电视卡的安装和使用

和安装声卡或网卡差不多，电视卡这种东西也是非常容易安装的。但请大家先行阅读使用手册，这是必要而且重要的。

现在的电脑软件在功能和菜单设计上普遍非常体贴，在安装时一般不会遇到大麻烦。如果你是WINME系统，安装非常简便。如果你是98，在安装电视卡的驱动程序时可能会被要求置入WIN98SE安装光盘来复制文件。XP和WIN2K等的安装过程在手册上也都有详细提示。

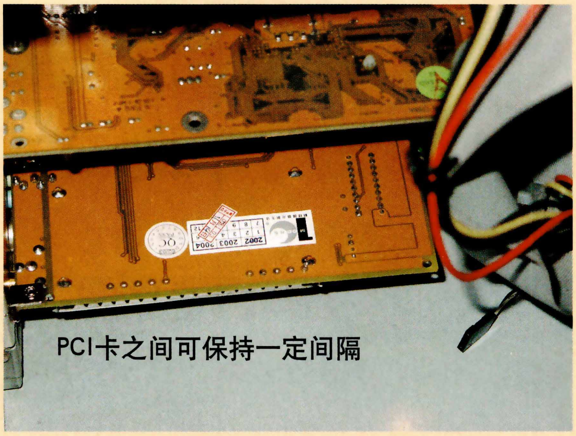
电视卡软件要求你的PC系统有DirectX 8.0或以上版本。如果没有，安装盘会自动为你安装。总之对显卡有一定要求。

天敏电视大师要求的最低配置为阿斯龙700或奔Ⅲ500。

另外天语在此特别提醒：如果大家想借此型号的电视卡录像，则一定要按手册要求将电脑硬盘设为DMA模式(这一步至关重要)。

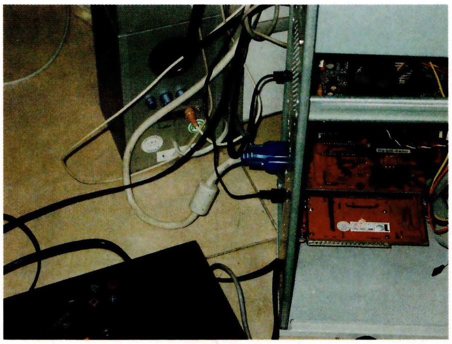
→请看，此型电视卡的全配置中还包括一个遥控器。这里的线是红外接收装置。天语试了试这遥控，好用。





↑只需将电视卡准确置于主板上的PCI插槽。然后先安装驱动程序，之后再安装应用程序，马上就能使用。

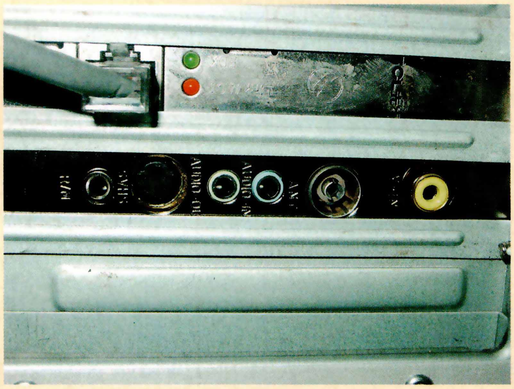
安装成功后要注意



↑你可能不得不把PS2的S线给掰开，S端入电视卡，两个音频端直接入有源音箱。本来天语桌上有喇叭，但GC和XBOX的组装线不好掰（AV/S集成），就又找了对喇叭。

驱动和应用软件安装完毕，即可拿出游戏机来进行实验。天敏电视大师只有S端和RCA视频端，音频的输出入全都是电脑上常见的那种端子，而不是通常的RCA头儿。游戏时，我们可把主机连线的音频直驳有源音箱或入功放再接监听。下图是电视卡端子的构造。

天语强烈建议大家使用组装S端子线。



注意 ←端子的音频与游戏机AV线的接口方式不同。这不影响游戏，但可能会影响录像，不知有无接口转换装置。



左图显示，电视卡上只接了PS2的S端，音频红白RCA接在天语桌子上的喇叭上。此处地面摆着的是另外一对小音箱，是考虑到AV/S两用线实在不好掰，只能就近接入，才从别人那借的。

可以开始了！向目标前进！

这里的照片都是用索尼S75拍摄的，天语的照相水平很低，有些照片并不是很清晰，请见谅。电视卡和其他任何电脑直录设备都很难实现对60帧影像的即时收录，唯一的解决之道是用电视台的专用设备，简言之就是用录像机和录像带可以实现数字化的对录。你玩你的60帧的GGB或是130帧的什么游戏，那边就直接记录下了你的游戏过程(30帧)。但天敏电视大师却意外能够实现，效果非常不错。其监视画面完全能够满足你的按键要求，绝无延迟。



←我们能否利用电视卡截到想要的画面？图片质素又将如何？这一切都会在下一页给出答案！而天语也誓要录一段牛X的影像，请日本朋友指点。

测试中使用了彩显的“黄金眼”功能

测试用显示器是19寸的纯平显示器。

右图中的电视卡画面是标准的640×480(另有320×240尺寸)，在MAG810上仅仅占了四分之一多。画面可随意拉伸，直至全屏。

截图时一般是640×480，也可定为320×240，可存为BMP或JEG。截影像时，可存为AVI、MPEG2、VCD等格式，也可自定义。录制时的监视画面帧数不明，但绝无延迟。而电视卡会自动地将资料存在玩家指定的硬盘目录（29.97帧）。

天语强烈推荐大家打开显示器的显亮功能。





↑如果你的显示器够劲够亮，用天敏电视大师就一定能获得更佳效果！可酌情使用加亮功能。

影像评析(以下测试全部使用S端子线)

截图1 GGB



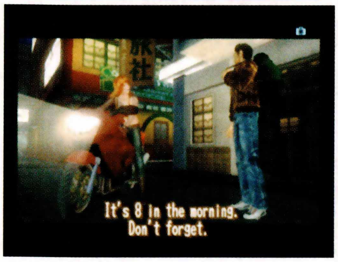
↑截图时天语左手持手柄，右手点击鼠标。在GGB中这意味着洗净脖子待宰。

截图3 莎木2



↑测试莎木时用电视卡软件有意加了一些亮度。则截出的图也是较亮的。

截图5 莎木2



↑天语重申：对于S线，请一定选择组装线，千万不要买原装S端子线。

截图7 BUFFY



↑XBOX的BUFFY，电视卡输出画面好极了，非常稳。顺便再次推荐此作。

截图2 GGB



↑此处就应该是前面的目标画面，可惜截虚了。难度：地狱。以后直接收录像。

截图4 莎木2



↑经测试，XBOX版莎木2是30帧的画面，但绝无拖慢，光源好，发色极佳。

截图6 生化危机0



↑你看，在电视大师软件里手动加亮的生化0画面比较好一点，否则太暗。

实拍1 莎木2

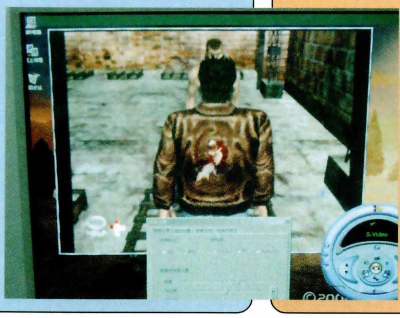


↑天语可能给相机加了“曝光度”，结果拍成了这个样子。

优点

1、价格低。

2、性能平均，功能丰富，经实战检验被多家媒体评为DIY最佳。



←大家请看画面右下角的圆盘状菜单，这才是天敏电视大师的灵魂，所有的“机关”全在这上面。也可以隐藏掉，总之控制起来极为方便。

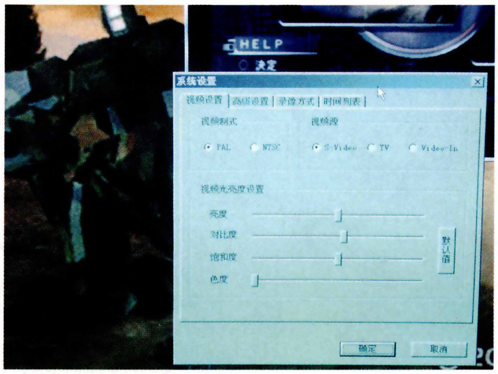
缺点

1、对硬件要求较高。

2、音频端子无法以传统RCA输入电脑，录像时有一定限制（录音困难）。

评价

曾几何时，电软编辑部一块带有BNC端子的三千多块钱的巨型电视卡，装在天语用的ACER486DX100品牌电脑里。而天敏电视大师则极小巧，外接游戏机S端子的输出效果不俗 。接近PS2专用VGA画面效果的同时，完全抑制了闪烁，85Hz刷新率。亮度方面，经实战测试，完全可以接受。天语以为，自己录制并重温得意游戏影像时才是快乐的。谢谢大家。



上图亮度等要素都可以调校(注：这是电视大师的加亮，而不是显示器本身的“显亮”)。注意视频制式请选择NTSC输出。色度一般不要动。今后准备测试一下游戏机万用VGA，希望有货的店家能跟天语联系。

NEWGAME 编辑点评

NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

11月11日～11月26日

发售日 / 游戏

发售日	11月21日	10月29日（美版）	10月29日（美版）
游戏	生化危机0	莎木II	死亡之屋3
机种	GC	XBOX	XBOX
厂商	CAPCOM	SEGA	SEGA
类型	AVG	FREE	STG
媒体	DVD	DVD	DVD

生化危机0



机种：GC
厂商：CAPCOM
类型：AVG
媒体：DVD

嘉富康在GC上制作的BIO第二作，也是最新作。游戏交代了整个BIO事件的来龙去脉，是系列的初始。整体水平都在前作之上。

莎木II



机种：XBOX
厂商：SEGA
类型：FREE
媒体：DVD

铃木裕将自己最强的游戏搬上了最强的主机，但并没有得到应有的强化。整体水平接近DC版，玩过的玩友根本不必再买来玩了。

死亡之屋3

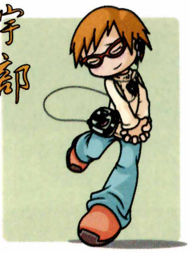


机种：XBOX
厂商：SEGA
类型：STG
媒体：DVD

SEGA最强射击登陆XBOX，并且与街机版互动。画面达到了新的水准，魄力大，而且游戏中的血也可以随意调整颜色，并收录二代内容。

评论人

宇部



下个月的大作实在数不胜数，然而进入半月刊的工作后，玩游戏的时间越来越少。但是像“塞尔达”“钟楼3”这样的游戏还是必须打穿的，这两个在同一天发售的作品风格迥异，不过都是宇部的最爱。只是有些担心CAPCOM出品的钟楼是否能保留原有的特色呢？至于12日的WE，宇部暂时先不考虑，等GC正版。

生化危机0（8）：说实话，这款回归原点的生化作品无论在各方面的表现都是可圈可点的，全新的剧情与完美的操作都使人挑不出毛病，游戏难度也有所加强。图像方面虽然仍旧使用CG背景贴图，但效果还是相当出色的。然而不知是否等得太久（N64起），拿到手进入游戏后，居然没有了兴奋感，一切都那么意料之中。

莎木II（7）：《莎木》终于现身XB，由于是移植DC版，在新硬件上的表现没有让人感到惊喜，除了不再出现拖慢的诟病，其它方面几乎没有任何提高，失望……其实就《莎木2》这款游戏本身来说，还是水准不俗的作品，没玩过的玩家应该一试。从销量来看，远未达到SEGA预期的效果，实在令人怀疑3代的命运……

死亡之屋3（7）：SEGA著名射击游戏的第三作，延续系列一贯火爆，刺激的风格。凭借魔盒强大的机能，本作的画面表现堪称完美，精细无比，视觉冲击力超强。配合专用光枪，能使玩者最大限度体会媲美街机的乐趣。由于是移植街机的作品，流程过短也是理所当然的。玩多了文字冒险游戏的玩家,应该换换口味调剂一下。

PERFECT



从11月开始，游戏进入大作泛滥期，几乎每周都有销量几十万份的游戏发售。而且类型也非常丰富，大家都能找到自己的喜欢的游戏。不过本人的休息时间还是大多在看DVD。其他在年底发售的游戏，最期待的是GC塞尔达和史克威尔的无尽沙加。希望他们不仅是在卖名气，能在游戏创意上有所突破。

生化危机0（8）：GC舞台的第一部原创生化作品！画面效果比前作没有明显提高，但是瑞贝卡和比利的协力系统非常新颖，使用两名特点不同的角色共同冒险，令游戏流程更复杂，操作更紧张。而菜单截面也是进化得更完美。系列的恐怖感不如以前,视觉魄力得以强化。

莎木II（6）：雷声大雨点小的莎木2在XBOX上依旧没能给世嘉挽回面子。尽管光源效果比DC版略有太多，人堆里的拖沓现象也一去不返。但是复刻版的卖相毕竟不能和土生土长的XBOX游戏相提并论。游戏内容完全照搬，卖得少、评价低也在情理之中。

死亡之屋3（7）：加盟X盒的最新作完全超越2代！画面干净！天空的蓝色与旷野的枯黄色给人留下了深刻印象。游戏一共4关，结构与VR战警相似，故事分支明显减少。操作的爽快感一如既往，疯狂地射击丧尸可以发泄生活中的烦恼。个人认为这种疯狂火爆的游戏非常合适登陆XB。

星尘大海



圣诞节前后的游戏市场真是异彩纷呈，星尘已经有目不暇接的感觉了，最要命的是居然OG和SDNEO一前一后发售，先不管口袋中的票票，如果入手并攻关始动，本人的所有休闲时间将绝对被咔嚓了。然后再看看生化0，XB飞龙，钟楼3，沙加……这些号称是游戏人就必玩的大作，无语且目眩中。

生化危机0（10）：非常完美，当年玩着六周目的PS版生化1时何曾想到生化危机系列能进化到如此地步，现在只要一进入游戏手就不免发抖，并非害怕而是激动。素质全面超越GC版生化一，合作系统让剧情前所未有的紧张，我快想不出生化4还能作何突破了，同情中国广大的PC版生化迷们啊。

莎木II（6）：改姓微软的美版莎木Ⅱ，比起DC日版来进步不很显著，星尘注意到了游戏中“水质”变好了很多，且在人堆里绝没有拖慢,画面给的光源也更足了，别的无须多说，星尘除了感慨大作潦倒至如此地步外，也不免对SEGA的前途感到担忧，有XBOX的玩家支持一下吧，毕竟是铃木裕究极之作。

死亡之屋3（9）：XBOX所表现的画面异常干净，SEGA经典枪击游戏的最新作，继承其一贯的火爆激烈风格,许多怪物的新造型和有个性的BOSS给人印象深刻，绝赞之余发现若干不理想之处，一个是仔细看画面居然有些许小锯齿，还有就是想想XBOX那有特色的光枪，让人觉得美中不足啊，所以给了9分。

MASCAR



本月的大作不少，生化0自然不用说，但是《死亡之屋3》给我的感动确实没想到。本月的心情很矛盾，几乎要失去的东西又找了回来，几次都想彻底丢掉了，但是每次都不能像硬盘一样完全格式化，没办法，只好靠打游戏来缓解紧张烦躁的心情了。人生其实就是无数矛盾的集合，盲目追求完美那是很不现实的。

生化危机0（10）：比日本正式发售日提前了5天拿到了此游戏。本作在画面上虽说没有什么提高，但是双人合作的新系统让我重新找回了以前玩《生化危机2》的感觉，各种谜题设计得很巧妙，几处大场景的联系也是天衣无缝。从剧情上来看基本上是生化前传的类型。这又是一款NGC上的必买之作。本期中奉上攻略。

莎木II（7）：本来应该在DC上出现的游戏现在“终于”出现在了XBOX上,本来对于像我这种日文盲来说，美版的出现应该是一件很高兴的事。但是本作除了不拖慢之外几乎没有任何提高，实在是让人没有再玩下去的兴趣。本来就对《莎木》不是非常感冒，这种炒冷饭的作品更是没有什么价值,没玩过DC的人可以试一试。

死亡之屋3（10）：本来对该作品没有报太大的希望，但是玩过之后给了我很大的惊喜。僵尸敌人的设定绝不次于《生化危机》，射击的感觉也由以前的手枪变为了散弹抢，此作加入了大量交待剧情的即时演算DEMO，使得临场感非常好。通关后将追加《死亡之屋2》，这是真正完全移植街机版本。强烈推荐本作，XBOX光线枪必买！

36—40 强烈推荐　30—35 值得一试　1—29 素质一般

11月21日

口袋妖怪 红/蓝宝石



机种：GBA
厂商：NINTENDO
类型：RPG
媒体：卡带

任天堂超百万级的大作，一经推出即引发了抢购狂潮。同时发售了双版本的"口袋妖怪"，必将成为本年度的销量冠军。

没想到时隔三四年，宠物小精灵的魅力依然不减。从这一最新作来看，出现抢购热潮也应是意料之中的事情。发色柔和惹人喜爱的卡通画面，全新的故事情节与新角色的加入，都是POKEMON的丰富卖点。最突出的当然还是系列本身的设计理念，育成+收集+交换+对战是取胜的关键。

任天堂摇钱树登场GBA的第一作。画面效果借助硬件性能得以稳步提高，虽不算出众，但依旧能让小玩家们乐此不疲。妖怪数量增加，系统丰富性大幅进化，怪兽比赛令育成和连线对战的目标更加明确。与其他百万大作一样，GBA POKMON成功的最主要原因是人气。

任氏的看家游戏之一，出了就是大卖，而且还是分两个版本，所以说姜还是老的辣，这不是一开始就一不小心出货200万份，画面比起以前版本提升自然不必多说，新妖怪的出现也让孩子们疯狂，佩服任天堂的必杀级游戏，星尘将此游戏郑重推荐给拥有一颗童心的玩家。

任天堂脍炙人口的RPG游戏最新作，此次再度同时推出两个版本，并都在第一天取得了惊人的销售成绩。许多小朋友争相购买，可见《口袋妖怪》的魅力之大。虽然是全新作品，但个人感觉与前作有些雷同，除人物与怪物的不同外，整体的节奏与游戏的画面并没有本质的飞越，令我没有玩下去的兴趣。

11月22日

超级机器人大战OG



机种：GBA
厂商：BANPRESTO
类型：SRPG
媒体：卡带

今年成为了斑普的高产年，机战系列游戏频频出击，本作则是在GBA上推出的第二作。结稿前再接到消息，最新作再次登陆PS２……

人气的机战最新作闪电登场。本作在战斗动画方面有了突破性的进展，增加了的细微动作显得更为真实，使FANS不再忍心关掉战斗动画的选项。剧情仍然十分曲折紧凑，使人欲罢不能。只是限于GBA的机能，机战的画面也不会再有多大提高了。值得一提的是，本作的音乐比上一代要动听许多。

虽然机战OG的宣传力度不大，但是却是GBA上集大成的一作。不仅可以见到历代的强力主角，机体在战斗中的动作也更细腻。一些细微设定的休整令整个游戏系统严谨而丰满。不过机战游戏的推出确实过于频繁了，除了铁杆FANS，想不烦也难！

不用多废话了，是机战迷的必买，是战棋游戏迷的必买，是动漫迷的必买，完美的音乐，完美的系统，完美的画面像极了第四次的画面进化版，还有历代强力的主角，久违的计都罗喉剑，星尘热血兼感动中，若不是因为以GBA的音源表达不出接5.1声道重低音炮那震撼的效果，10分是合理的。

机战出的有些过于频繁了，不过此作还是真的很好玩，特别是音乐非常让人感动。编辑部中的莱因总帅和星尘大海正在没日没夜地攻略中，我本来也想凑凑热闹，但觉得有时间还是打打《死亡之屋3》比较爽。超级机战迷一定要玩此作，但本人还是等有时间再说吧，WE还要继续修炼呀。

11月14日

火炎的气息Ⅴ



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：RPG
媒体：DVD

CAPCOM招牌RPG游戏的最新作，除了在视觉效果上提升很大，厂商对系统也进行了脱胎换骨的改进，成为近期RPG游戏的一大亮点。

CAPCOM的正统RPG续作登场。本游戏无论在系统，画面，剧情设计等方面都有了很大的进化，不过与PS2上众多的大作相比还是有很大差距的。中规中矩的情节以及表现平平的视觉效果使它无法挤身一流大作的行列。这是一款需要仔细游玩才能体会到乐趣的作品，不过没有那么多时间留给它。

加入战略要素、脱胎换骨的龙战士在GBA上重生。其实从游戏的内容看，游戏和系列根本扯不上关系，不过以CAPCOM唯一的正统RPG作牌子，玩家多少好接受一些。战斗系统有点樱大战的影子，遇敌避免了生硬的踩雷方式，战斗后可以自由分配经验值。

CAPCOM的唯一RPG正统续作，人设比较另类，战斗系统充满战略性，单就这一点就值8分，再加上可以避免那无休止的踩地雷，又兼经验点的可分配，若不是那难以驾御的视点本人就会毫不犹豫的给满分，剧情方面则另当别论了，有见过哪个人对该系列剧情津津乐道的？

《龙战士》一直是我比较欣赏的正统RPG，PS上的4代偶玩了3遍。这次的作品有了很多新的要素，特别是在战斗上，动作性大大加强，在迷宫中的冒险也很有乐趣。不过游戏的视点有些别扭，人物的动作也算不上很流畅，不过就是觉得好玩，也许这就是传说中的"正统"RPG吧，偶已经很长时间没有找到这种感觉了。

11月19日

超级猴子球



机种：GBA
厂商：SEGA
类型：ACT
媒体：卡带

GBA再度施展自己在多边形处理上的能力，世嘉著名的搞笑游戏"猴子球"率先在北美推出。游戏完全再现了GC上的风采，值得一试。

虽然在GC上算不上什么大作，但是出现在掌机上还是值得一试的休闲作品。可爱的卡通角色以及轻松的气氛让人心情愉快。操控上实在不习惯GBA的十字键，时间一长非常不适。另外这个游戏的规则实在太过单调，画面表现倒还不错，有些3D感觉。SEGA的作品在掌机的销量似乎不太好。

冷饭猴子球加盟GBA！角色造型低幼，系统非常简单，但是难度不低，用GBA的按键操纵惯性十足的角色也不容易。游戏配色比较单调，气氛也比较沉闷，与NAMCO的钻地小子相比，作为冷饭拿出来炒的猴子球确实"冷"了点儿，不够可爱，也不够热闹。

可爱的猴子们在GBA上登场，以后随时随地都可以玩猴球了，感觉用GBA的小十字键控制上有一些难度，但想想GC的手柄，也就平衡了。在任天堂的主机上推出这种清新可爱型的游戏算是SEGA走对路了。号称3D，但画面背景比较单一，猴子们确实委屈了一点。

SEGA在NGC上的动作游戏推出了GBA版，游戏的画面还是不错的，但是由于使用的是十字键，而不是类比摇杆，所以有一些细微的操作无法实现，大大影响了游戏的手感，总的来看还是一款不错的动作游戏，不过比起马里奥和卡比还是有一定的差距的。值得一试。

11月16日

超·战斗封神



机种：PS2
厂商：KOEI
类型：ACT
媒体：DVD

光荣的超级大冷饭经过一轮包装后再次登场，可以对应四打，PS２在处理上拖慢严重，画面与GC版无二。光荣的小算盘着实厉害。

移植自GC版的封神，可以看成是"三国无双"的大头版，光荣制作这样的游戏的确轻车熟路。虽为Q版，但视觉魄力也丝毫不减，成功的镜头编程加强了玩者的投入程度。另外游戏虽然不如"无双"那么爽快淋漓，但也能使人手心出汗。如果不在乎有些不伦不类的角色设计，这款3D闯关作品还是很值得一玩的。

挂着"封神的名头"卖"Q版的三国无双"！画面没有亮点，动作流畅但是招式单一，敌人的AI很低，砍杀的感觉也不如三国无双火爆。角色造型源自PS的封神演义，变为3D后的效果有些不伦不类，如果？不是因为没有游戏玩，恐怕不会有多少玩家对超战斗封神情有独钟。

星尘是一直比较反感把中国的经典名著拿来乱搞的，想想这款游戏的背景故事，对该作的亲和度就暴降，要不是作为一款纯动作游戏来看他有其大魄力的场景和非常细密的系统，星尘早就KICK掉他了，建议不想知道该作剧情，不懂《封神演义》只想爽快砍杀的玩家尝试一下。

一看到这个游戏，就让人想起了《真三国无双2》，本作可以视为Q版《真三国无双2》。不过玩完之后感觉各方面都比《真三国无双2》差了一点，如果你对《真三国无双2》已经有些厌倦了，那你就试试这款《超战斗封神》吧，一般的玩家可以跳过本作品。明显是在炒冷饭，这是光荣一贯的传统。

36–40 强烈推荐　30–35 值得一试　1–29 素质一般

格斗金字塔的顶上

永恒的VF4

文：北京 BIG－MONSTER（徐超）



作者写在前面

不经意间，格斗已经陪伴了我们这些膜拜者走过了十数个寒暑，其间横空出世的经典名作让我们陶醉在操作与脑力激荡的兴奋之中。而格斗的史诗写到2002年的时候，VF的第四代终于再度让我们惊叹：作为一款游戏，其文化氛围、操作、脑力对抗性以及平衡性和画面质素，竟然达到了一个无可比拟的优秀程度，它加速了格斗GAME向电子脑力竞技升华的过程。以至于VF4让天下格斗玩家找到了最终的方向，当然这其中也包括我自己。

已经成为日本国民电子竞技的VF4，其人设的韵味，人物的平衡性，都已得到公认，而本作的操作，更成为了3D格斗史上最为合理的操作架构，多种的移动加上上中下三段攻击分化的总体操作，结合直线半回旋全回旋的攻击判定，凝造出了无比精彩的三维演武。而因各个人物的属性分化，其因人而异的操作更反映出各个人物的操作特点和人物特性，相信高手们对于角色的操作方面都以主力技为主线，结合其他辅助技巧和心理变化进行操作的。而在心理对局方面，VF又以进攻中的强制两择和在防守时己方逆两择的处理为游戏最大亮点，在此两方面都极为优秀的选手，定是令人钦佩的达人了。下面，小超就按人物操作和心理两方面，和大家聊聊对此的见解。



最酷八极格斗男
结城晶

相信身为主人公的他一直是大家头痛角色……操作极为困难，不过如果掌握之后，其进攻强迫两择的压力却是冠绝全角色的。优秀的结城操作可以说是目押，最速越步顶肘、最速立白虎加背投为主线，其它技巧结合多种步法和抵消为辅助的结合体，而最速越步顶肘更成为该人物的核心中段突进技（点G时66松G6P），在目押之后使用，结合目押之后的背投的强制两择通常让对手头痛。对手如果防御了最速顶肘后，什么也不确定，只是我方不利而已，可以在目押、闪避、继续顶肘中与对手继续周旋。而最速白虎的发动速度之快实在无法形容，所以可以取代最速越步顶肘的发生，让对手无法反应而只能先读是其最大优点，但被防御之后可是背投判定……逆两择面对啊，所以还请看准使用。打对手起身为结成的一大优势，对手起身先动我方跳山崩锤，甚至崩击云身，对手起身闪避、起身防御我方背投，在先读对方起身攻击时又可以后进步躲避立白虎崩打，实在霸道。总之强顶强背，结成之道。



传说中的虎燕拳达人
陈洛

基本攻击技性能绝顶优秀。目押，顶肘，最速斜上掌与背投相结合无疑是其进攻主线，顶肘击中后直变凤凰枪掌。防御之后又可继续顶肘或目押、背投。只要对手在直线上，老陈永远在进攻和移动啊。最速斜上掌的输入有些难度，但掌握后有着打掉上段中段技发生的特效，在先读对手后使用一击COUNTER，相当强力，结合目押连续使用也有相当的压制效果。连续输入方面的3PPP7K与3PPP2K两择变换使用，效果不错（切不可多用，首先是直线，其次是无论哪段防御后都会受创）。远距离牵制时的33P打中或防御可以点两P背投或继续输入PPP6K两择，COUNTER直接浮空，非常有效。陈洛是目押中最有学问的一人，其变化不仅仅在目押启动方式的多样，还有着节奏的掌握变化，目押中还隐藏着随时中段或背投的杀招。（点P点到对手COUNTER不要忘了背投啊）陈洛的连续击多看脚步的变化，如46P强打之后，破对手下段点击的强技8K，46P之后等等。总之击中时平行步2P3P3P＋K，八字步P4PP。眼睛一定看好前位脚啊。陈洛难度其实不在AKIRA之下，强点强顶，点背结合吧，再结合下段全回旋与中段打直攻起身，陈洛难逢敌手啊。





与父亲决裂的艺人
陈佩



说完老陈该说说他女儿了。陈佩在目押判定上远不及其父，但速度之快，肯定是她的最强武器。立P与3P启动目押，结合6P，9K，虎双破崩打，再结合背投，下回旋，形成了陈佩的主力进攻模式，由于9K击中与防御后都为我方有利，所以与虎双破，背投两择效果奇好。由于陈佩攻击力实在令人汗颜，所以牵制与点制就必须时刻做到，永远在自己的距离之内，动静自如，打击中结合下段突击，点COUNTER后直接背投，在点、背投，点、6P或虎双破之间变换。陈佩的闪避攻击除了有本来的作用，更能起到中段全回旋技的效果，奇袭使用，也能得到回报。由于比其父多了更多返技，在平常使用之余，在对手起身时使用也有不俗的效果。漂亮的陈佩在追打对方起身时可说强大，在2KG，9K，背投等技巧中两择，一定令对手相当艰难。平常的目押中再结合3PK蓄力或收K骗打骗背，陈佩一定更具实力，朴手中除了金鸡有奇效，其他攻击慎用。陈佩的多点目押与多样总结就是最后变化在中段与下段，道理与其父相同，自己把握吧。速度与变化，目押与背投，陈佩不是弱者！！

从印地安走来的神狼



WOLF

这位猛男想必吸引了不少热血男儿的目光吧。不过，能用好WOLF的选手可是相当不简单的高手呢，WOLF总是身处半守与目押的状态中，在防守中找到对方的破绽加以重创与在目押中点破对手的进攻进行背投与强打的两择形成了WOLF的固定风格，只要点中COUNTER一定有背投的反应，对于高手点中COUNTER猜中对手先读拆投直接最大攻击浮空连携，此两择是WOLF的生命线。对于对手的直线攻击有着良好的先读闪避，闪避之后的上段投与目押点投，直接强打相结合，强硬刚猛，攻击力惊人。

中距离的主力牵制技63214P，COUNTER后336P或直接63214PP，如对手防御住第一段，最好全部出完第二段，如对手蹲下再进行逆两择对策，总比第一下就形成背投判定来的强。背投中的63214PG后点G回身2PG抓起后的运作也是十分重要，对手最速回身防御你可进步抓投，对手蹲下或反击你可进步崩打（46PK，6K）下段投等，效果十分明显，同样，很多击倒都可以抓体（2PG）如4P，8741236PG投后对手不受身等等，之后都是我方强制两择的变化。



打起身时的防御两择（防御对手起身打，进行背投或强打），3P+K下段全回旋，强打起身，强背起身都是WOLF强项，先读对手后变化能绝杀对手。而平常先读对手2系招数进行直接下段投也是WOLF的超难强技。WOLF有着很多摇晃招数（如P+K蓄力至满），这也是其主力技巧之一（不过打高手对方不背向避都难……）打中之后应直接4P，对手出现背投判定，如对手先读拆投则我方强打，对方闪防我方则背投先手！对方中了一个，本局定矣。

心理战是WOLF的难关，能先读对手的高手才能用好WOLF，WOLF难不在操作，难在心理和反应的能力上，以及对所有角色的了解能够稳定的防守和反击。算尽对手而先行，背投与强打的超级角色！！



有如黑金刚的海神



杰夫里

不知道为什么，说完WOLF就忘不了JEFFRY了(^－^)，他们真的好像兄弟啊，操作方面JEFFRY在目押与背投结合方面则完全与WOLF的战术相同，但他的突出还在于中段打的多样，和延迟输入的多样上，而且JEFFRY的下段强打也很霸道（2KG）所以他的防御明显应少于WOLF，而目押则更多，更多样。正因为比较慢，所以移动的重要也就突出出来了，打击之后的后进步3K或2KG牵制感优秀，66PP的输入可以说是JEFFRY的主力延迟中段，第一下后可以直接骗背，也可以出完两段，迷惑性很强。3PP与4P+KK的特性也为中段延迟，与下段，背投变化一样威力明显。在对方出现逆两择和先读对方中段的时候46P直接崩打的效果也十分可怕，一但头崩，KKP夺去对手一半多体力！P+K+G挑衅看似无用，对方防御时突然使用变化技P、6PG后直接变化为上段背投，之后直接46K,对手70点血不见，可用在奇袭上。下KG的实力相信大家都很清楚，绝对的主力技巧啊，与中段配合，对方很容易崩溃了。而中距离强打技巧4P后可直接大追加或2PG拾体，之后的变化可以在6K，46P或背投中进行强制两择。我方在版边时1PG后可直接令对手撞壁,之后的拾体同样让对手头疼。在追打对手起身时，JEFFRY与WOLF理念相同，应直接突出压制感,给对方强大的压力，造成判断错误才是。JEFFRY适合打击与先读的强者，也是大两择的代表人物，强大的攻击力，强大的判定。JEFFRY给对方的压力就是他的实力啊！



追求闪电速度的车手

杰克

JACKY是很多朋友的启蒙人物吧？的确，他简单，直接。可真正用到最后都不放弃，作为自己最强人物的相信不多吧。JACKY的速度与强度都相当优秀。目押，6P（6PP），背投相结合就是JACKY的绝对主线，JACKY的其他都是围绕着此主线进行的。在移动与目押中牵制对手，找到机会一气强打，或直接背投。JACKY的点P相当有名，就因为此点后的变化多样在点到对方防御点时可6P或骗投，更可以直接PP6P，或PP后骗投，再加上移动，目押的变化，令JACKY相当强大。用JACKY虽然目押有连携速度，但仍然要先读对手，每一次目押都是后面进攻的铺垫，可见也是非常攻心的人物。对于对手的点击，使用强打6K后的连携也非常豪快。中近距离的绝对主力半回旋P+KPK及P+KK有着绝好的强打性能，推荐在目押后及后进步之后使用。远距离的4KG截击效果非常优秀，打中后远距离直接大追加，近距离八字步2P，46K+G，平行步2P3KK。攻击力惊人。目押后的后进步1P奇袭效果明显，与6P结合起来赏心悦目。而打起身时可用背投与46K+G全回旋中段强两择，也可以6P或背投强两择，随心变化。对于对方的起身打，可以6K强打，或防御后强制两择。JACKY的高手目押准确，目押后两择清晰，进退自如，变化多样。JACKY是绝对的强者，是对你两择和反应的考验，是绝对的能力角色呢。





被洗脑的截拳道爱好者

莎拉



羡慕JACKY啊，有个这样绝色的妹妹（哈哈）。莎拉虽然和JACKY同用截拳道，却没有太多共同的地方……。对于莎拉来说，基础判定和她的哥哥实在是无法相比，但她的打击变化与攻击持续点可是非常优秀的，以目押，6P，6PK，3P+K及目押转弗拉名哥构的打击及收式变化结合背投为绝对主线，再结合远距离的下段全回旋以及强打4K+G，莎拉的威力可想而知。弗拉名哥构是莎拉的一把双刃剑，本身具有明显的优势与明显的缺点，优势在于可由目押直接转换，其中4K与6P+K为主要转换途径，而本构之后的直线判定极强，又可以及时收式或目押收式（构中PKG）继续中段或背投甚至目押，可谓收放自如啊。可是由于直线为主，而且很容易被下段反击，所以一旦被闪避或被点下段COUNTER后十分不利，要斟酌使用。结合构中后回避尽量将优势发挥。由于莎拉中段进攻的多点性（如6PK等）所以出一段攻击之后的攻击背投两择也成为莎拉的优势，强打6K的作用与其他顶膝技巧一样，在追打起身方面9K的断打能力极为突出，一旦将起身攻击崩坏，之后的连携会令对手心痛。而同为中段强打的1K的发动时间相比6K更加快，击中后的浮空同样威力惊人。46P+K对于对手下段攻击（包含起身）能够绝对击溃，也是主力返打下段技巧。莎拉的多点，多变以及优秀的追打性能成为喜欢变化的典型人物，高手应用起来很容易便迷惑了对手的攻防。莎拉决不会逊色给哥哥啊！

以合气柔术强身健体

AOI



一定要说说有着日古美感的AOI了，古典美的AOI有着与与她外貌一样相称的实力啊，葵的进攻速度和目押速度极快，而在进攻中的多种寸止（如6P+K P G和6PPG）之后的变化又非常丰富，所以寸止之后的两止，背投，继续目押或下段等综合变化，便成为AOI最强有利的杀手锏，令对手根本无法目惻防守，而只能先读。从而目押，寸止连携变化，背投相结合，成为了AOI理所应当的主线。下段全回旋的能力突出，对方防御后应抵消转天地阴阳进行中段防守。而两止绝对是AOI最为关键的主攻中段，无论在目押后或寸止后使用，只要击中COUNTER，直接崩腹，之后6KK连携，威力惊人啊。由于能力突出，所以无论什么时候，两止和背投此强两择一定要压迫到对手。葵的返技可以说是全员之冠，可只推荐在对手起身或关键时把握。而对于攻对手起身方面，受身打有2K+G与6P+KP的强迫两择，在加上对手起身直接背投，变化丰富，直接有效。而对于对手倒地起身，则可以使用返技，或直攻起身，对方起身时一定是非常的头痛啊。可见AOI是攻起身的绝强角色，对方只要倒地，起身时的有利方永远是AOI。对于AOI的使用，灵活而多变，多点的目押配合寸止与背投，加上其他有效的打击技，AOI的高手能让对手的防御无从反应，起身时又万般头痛。

天生爱美的“螳螂”

里昂



LION是我最后要说的人物了，也是VF之神CHIBITA所青睐的角色。他是唯一一个进攻中主线不明确的角色，用LION必须对本身所有的技巧全部了解，在目押与固定技中将一轮一轮的进攻连接起来，使对手永远在中段与下段中两择防御，而

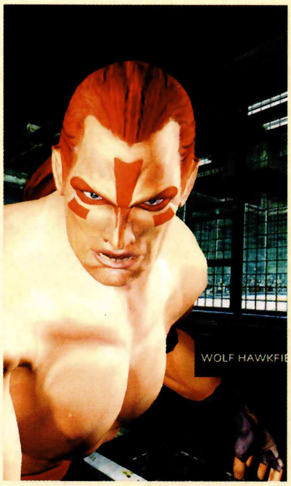


在目押中又掺杂着背投，使对手无从招架啊。LION就算在强制两择后，如果对手防御到了，通常也什么都不确定，而且下轮的进攻又很快的使自己成为有利方（当然固定的背投判定，和下段回旋技还是破绽比较明显的），而且最关键的是LION是本作中攻起身最强最有效的角色，在对方起身后的2K＋G，6K＋G，以及极多的多点打击和背投，让对手起身后只能被动挨打，攻起身时能让对手立即受创也是高手LION的一贯作风，以致于让LION的对手倒地后宁愿挨倒地攻击也决不起身，可见LION的强度。由于LION的主线不明确，所以大家在多观看了CHIBITA的录像后也会不甚明了，但观看的多了一定会对LION的所有技巧的判定和可使用的时机有所了解，再在切磋中熟练与升华，小超也希望和大家共同进步。

VF心理战

因小超水平有限，今后再与大家进行其他人物战术的探讨。这里想说的，是在心理战中个人认为最核心的一点，己方逆两择时的面对。

对于VF的高手来说，防守的突出才是实力稳定发挥的基础，我们追求到最后的防守应该是能够闪避对手一切直线技及半回旋，防御对手的一切全回旋，蹲下或拆掉对手的上段背投，并能拆掉所有的下段投。如此，即是无敌的防御。不过，这……只能说是上帝才能做到，非我辈而能及之（哈哈）。不过，心中的完美有了，也总算是有了目标，想接近这个目标，则必须了解所有人物，所有招式的属性。如对于所有的背投都了解拆解的方向，对于半回旋的技巧，则一定要了解攻击方向，以便稳定地防御与闪避等等。而在我们往最终目标前进的时候，最艰难的关卡，便是我方逆两择时的防御了。



逆两择的出现简单说便是我方被迫处于拆投与防御的两择中，也就是我们处在背投判定出现的尴尬局面当中（如我方WOLF6K，而对方防御住的时候），处理得当，则安然无事，处理不冷静，则至少身负重伤啊。处理方法总结了三种，一种是稳防稳拆，也就是感觉对手要打我提前拆投便稳定防御到底，或单纯闪避。感觉到对手绝对会在背投判定时背投便提前一下拆三个方向的指令投。此种方法如果对于心理判断能力比较强的人还是非常奏效的，而且也是最普遍的处理方式，但如同猜拳一样的稳防稳拆，一旦猜错，便不是被打CONER，就是挨背了，安全性很是不稳定啊。第二种便是在上述基础上升华的稳防反应拆投，也就是在背投判定出现时，第一选择永远是按住G，如果突然对手是背投，靠反应拆一个到两个方向投。此方法其实是最合理而破绽最少的，但首先是要有惊人的反应，其次是对于对手的下段攻击无从招架啊。第三种便是技巧性第一的闪动拆投。背投判定出现的时候迅速向上或向下闪同帧拆一个到两个方向投后松开P按住G（抵消掉背投失败动作），如此的处理可以说是惊人，对方如果直线进攻可以闪身，对方背投如果是所拆的两个之一又可以拆掉，要说来是比较完美的了，可是对于操作手法的速度和准确性要求可不是一般的啊！而且，闪避拆投在日本现在都应用不多的原因便是破绽明显：如果对方在第一帧没有背投，而在第二时间才选择背投，那己方是毫无办法的（除非超级神人又拆了一回）。而且对于全回旋的技巧和一般不主动拆的投（如大多数人的普通投等等）也是没有办法，所以只推荐在关键时刻稳定操作一回两回，但对于达人们来说，此技是必须掌握的固定逆两择解脱技巧。

和大家聊到现在，陡然觉得VF是如此内容深邃的一款脑力竞技，其中包含着如此多的技巧和心理变化。我们在VF中陶醉至今，也更希望VF版本的进步伴随着自己脑力与心理的完善而不断发展。

责编天语特此感谢作者写出如此好的文章。

《战国之刃》抢分图文攻略

作者：HK$(QQ：13643761　EMAIL：kurara0726@sina.com)或与www.segaup.com联系

STG老铺彩京的射击游戏《战国之刃》是HK$最喜欢的射击游戏，该作不论是精美的画面、悦耳的音乐、老道的角色设定、各具个性的敌人、深邃的游戏气氛，还是优良的操作、准确的判定上来说，都是STG中不可多得的佳作。不过难度比起彩京的其他优秀STG来说稍微低一些是比较可惜的一点，不过丰富的隐藏要素算是对此的弥补吧。

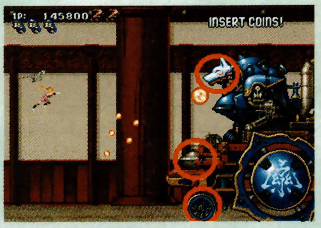
游戏中破坏某些敌人后会有金币送出，另外游戏中还隐藏了不少的金币，隐藏金币大致上是隐藏在某些有特殊标记的地面（也有例外），操纵角色从该处地面跑过即可以令其出现。金币和1945系列的金块一样，在不同的时间吃分值为200分、500分、1000分、2000分不同。而吃到2000分的方法是在金币旋转到正对屏幕（即⊙）时，吃掉即为2000分。要想得到高分，有质量的吃好每个金币是必不可少的。另外，以最快速度破坏某些敌人（比如“三棋子,即游戏中的三个中BOSS”）后，会多出现一些敌人，这就是加分的好机会。

本作和彩京其他STG一样，前几关不是确定的，《战国之刃》的前三关分别是从房屋关、树林关、水面关、天空关随机选出。

01 TENGAI　房屋关



↑在此关画面向下运动后会出现三个陀螺状的机械敌人及一个图示那样的敌人，刚将其击破后的柱子下方地面上有三枚隐藏金币。

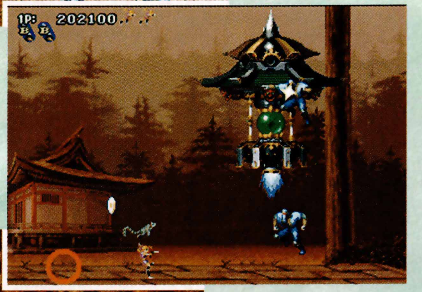


↗在打BOSS前会出现图中的敌人，其轮子、头部以及肚子上的壶都可以分别击破，其中轮子2000分，头部10000分，肚子上的壶10000分。不过要击破后面的一个轮子可是相当不容易，呵呵。

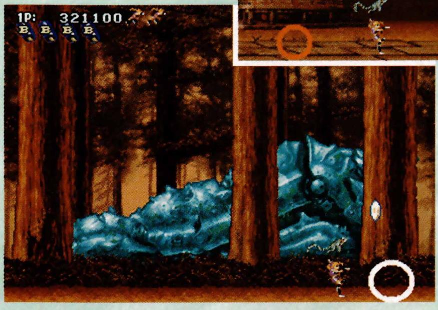
02 TENGAI　树林关



←在打图中的巨大敌人时，画面上会出现一座房屋，在房屋下方的地面上有一枚隐藏金币。



→此关一开始会出现一排树，在最后一棵树的脚下有一枚隐藏金币。



←打完“三棋子”之后，画面在图示位置会停一段，这时可以看到背景上的要塞开始移动，而在最右边的一棵树下有一枚隐藏金币。

03 TENGAI　水面关

本关无地面，暂未发现隐藏金币。在本关打中BOSS时画面会向下运动，KO中BOSS后会有多个炮手连续出现，打的越快就出的越多，这种炮手一个8000分，除了第一个炮手送B外，其余的打爆后都会有金币出现，这样每个炮手最多可得8000+2000=10000分。这样，光是这里就可以得4～5万分。



↑本关BOSS难度并不高，其发出的子弹主要是奇数追尾弹，在其放出后稍微向下移动一点即可。特别是第一批弹，最简单的方法就是对准BOSS在其放出第一批弹后稍微向下移动一点（如图），就可以轻松躲过，二周目同样。在躲过第一批弹后其第一形态也就差不多被击破了。

另：天空关没有地面，暂时没有发现隐藏金币。

铁杆合作组：K1

合金弹头4

中国街机高打心得（文中以4级难度为准）



MISSION 4

随着略带诡异色彩的BGM进入暗夜笼罩的都市，整个游戏气氛开始显得阴森恐怖起来。进入大门便会看到发出昏暗灯光的路灯以及路边的一排电话亭，向路灯的灯泡与电话亭开枪可打出不少金币，在短时间内全部拿到的话每个金币的分数会以公比为2的等比数列形式增长，第一枚金币是10分，到了第十枚就是5120分，但是如果得到十一枚以上的金币则以后每个金币的分数都固定为6400分。路灯上可打下五枚金币，如果运气极好的话在电话亭里最多可打出六枚金币，按照等比数列公式，这些金币的总分可达到6400＋10×（1－2∧10）／（1－2）=16630分（K1：这就是所谓的寓教于乐？）。但是，要想做到这一切必须有一个先决条件，那就是为了能安全得到这些金币，首先要将周围的敌人消灭干净才行。一开始要先跳起扔一颗雷将卡车上带来的三个杂兵炸死，一定要将雷扔到他们的头顶，以免炸到其他东西；跳跃的时机也要掌握好，因为地面上还有一个炮兵在瞄着你，当心别跳在他的炮弹上。落地后再蹲下移动砍死剩余的杂兵和那个炮兵即可。从这以后一直到分支路线前，所有的路灯上都可以打下金币。

步行机甲的取得

再前进不久就会遇到本作中新型乘物“步行机甲（WALK MACHINE）”，但暂时不要着急跳上去，先在远距离解决掉88坦克，再向前走引出02坦克解决后再上乘物；如果嫌手枪射速慢的话，可以等02坦克开两炮后再马上跳上乘物用机枪来对付。关于这个外形酷似X中那些只会自爆攻击的生化士兵的新乘物，其作用简单地说就是前作中骆驼的缩小版，对驾驶者同样起不到保护作用，但驾驶者的高度刚好可以避过杂兵扔出的滚雷，所以遇到滚雷的话不用跳也没有危险，滚雷会擦着主角脚底而过（K1：擦汗……）。





继续前进就会遇到两架小型直升机的夹击，画面两端也会不时出现杂兵，这里只要消灭掉直升机即可令杂兵停止出现并且可以前进，但是由于杂兵会扔那种不固定轨迹的小火箭，因此一旦出现杂兵最好优先处理。如果技术好的话，在这里也可以耗一下分，方法是先击坠一架直升机，然后跳下乘物一面躲避剩下的一架直升机的攻击，一面守住画面的一端，杂兵如果在自己这一端出现就砍死，画面另一端出现就用枪打死，直到不再出现杂兵为止。这个过程中，另一端出现的杂兵尽量要在其做出攻击前消灭掉，否则一旦这些杂兵扔出来一个滚雷或小火箭那自己就该难受了。

对付后面出现的50坦克不用跳下乘物，因为它发射的炮弹轨迹较高，刚好是擦着主角头皮飞过去的高度（K1：再擦汗……），打坦克时不要太过于靠前，要先解决掉坦克与其身后的卡车和杂兵，然后再前进引出最后的两架直升机。接下来就要面对本关的分支路线，向上走是城镇内部分支路线，敌人主要以丧尸为主；向下走是城镇地下遗迹分支路线，敌人主要以木乃伊为主。这两条路线中，地下遗迹路线难度与分数较高。

城镇内部分支路线

进入城镇大门（K1：门上的装饰物很眼熟……）会发现已经为数不多的幸存者正受到丧尸群的袭击，这种时刻主角要做的就是……等幸存者变成丧尸再全都消灭掉以便挣分（K1：摸摸头上是否长出了角……），前进中只要小心站在高处丧尸的攻击就不会有什么危险。来到一处空地后画面左端电线杆附近会开出一辆运兵车，车上走下来的敌兵都是身穿防化服的防化兵，这些防化兵在攻击方式上没什么新鲜的，只不过防御力是普通杂兵的4倍，若难度为LV5以上的话则是5倍。画面右端也会同时出现大量的丧尸，这时如果快速将运兵车击毁的话，丧尸群就会停止出现。若想耗分的话可以驾驶乘物到左端紧贴运兵车，只将枪口调转向右不断开枪，这样就能封住所有的敌人。或者跳下乘物用H枪去封锁丧尸，用刀对付防化兵也可以，但是要注意残弹量，将所有的丧尸与防化兵消灭光后再击毁运兵车。这个场景里的电线杆上方可打下两名人质，此版面即将结束时也有一根电线杆，上面也有两名人质。另外在过此版之前会强制玩家放弃步行机甲。

接下来的版面场景简直就是从一代里照搬过来的一样，只不过是把白天变成了黑夜。首先对着墙壁上阳台部分开枪可打下一个徽章牌，得到后立刻前冲砍死右面的两个防化兵，再马上后退到天上垂下的两股绳索之间蹲下，用刀砍死所有从绳索上滑下的杂兵，左端走过来的丧尸兵扑过来时，只要保持蹲姿原地不动就不会有危险，丧尸兵会从主角头顶飞扑过去（K1：呀！纸巾用完了……），可趁此机会砍它几刀，这样很容易就能将勋章等级提升至METALISH。此时画面右端应该还有一名持盾兵，不理他的话画面左端还会出现不少丧尸兵。之后的箱子里有F，如果用来对付那些丧尸的话就会发现烧丧尸与烧棉花没什么两样，也就是说火属性攻击对不死系敌人有特效（K1：RPG？SLG？），这样要闯过后面丧尸群的围攻简直是易如反掌，但是分数也会因此损失不少。顺着楼梯从上层走的话相对走下层要安全些，至少不用担心下层的丧尸；走下层的话对挣分比较有利，因为可以跳起来用刀砍上层的丧尸。上层墙壁上的两盏壁灯处可打出宝石。继续前进时会看到两个在聊天的防化兵，如果这时再向前走会从画面左端下层出现大量的丧尸兵，上层出现大量丧尸，如不想令这些敌人出现，可

以在看到那两个防化兵时立刻停下不要再移动屏幕，将那两个防化兵在远距离击毙（K1：下层比较容易）并且将画面里所有丧尸全都消灭干净，这样再前进的话后方就不会出现敌人了。最后的炸药桶先不要打，跳上去向上开枪，或者退到楼梯上层向右开枪，可打下三名人质。

地下遗迹分支路线

进入遗迹后看到的第一个木乃伊实际上是由普通人类扮装的（K1：连木乃伊都有COSPLAY……），只要先给他两枪或砍一刀，让他发觉装木乃伊不是一件好玩的事而要逃跑时，再用机枪猛扫之或用刀猛砍之，可在他身上挣4000分左右，并且还能从他身上打出一个10分到5000分不等的奖分。但是注意一开始不能打得太狠，用枪的话最多只能3枪，否则这个人就会跪在原地打颤不止，也就不能再捞分了。背景上那个有一屏幕高的石像上可打下一名人质，之后还有一个相同的石像上亦有一名人质。一路上的敌人都是些木乃伊与木乃伊犬，虽然按常理来讲应该是跳下步行机甲用刀去对付才算正常，但这里还是建议用乘物机枪一路扫射冲过去，原因稍后说明。

当来到一处有持盾兵的空地并得到徽章牌后，头上会有大量杂兵从绳索降下，还有画面两端不断出现的防化兵，这些防化兵扔出类似滚雷的东西，滚到玩家面前就会变成木乃伊，因此这时的场面会异常混乱，并且防化兵不断扔出的木乃伊是有分数的，因此这里也是一处可耗大量分数的地段，但是在这种混乱的情况下想不死命拿到METALISH级的勋章就已经是很困难的事了，再想要留下两个防化兵耗分更是难上加难。如果在得到徽章牌后立刻冲进敌阵来回拼杀猛砍，虽然会很快得到METALISH级的勋章，但是极其危险，稍有不慎就会被干掉；如果得到徽章牌后退到画面左端向右开枪，虽然安全但是又不能保证100%得到满级勋章并且能留下两名防化兵。总之在这里惟有多练才能找到适合自己的打法。当得到满级勋章并且留下了两个防化兵后，就可以开始耗分了，防化兵不断扔出木乃伊，自己只要不断用刀去砍就行了，中途要小心防化兵突然靠近出刀，因此尽量不要贴近版边。之前建议用乘物机枪一路扫射过来就是为了能节省出时间在这里耗分，耗到游戏时间还剩10秒时即可。LV4的话能耗20万左右，LV8的话可高达60万。

继续前进不久就会强制玩家放弃步行机甲，之后出现的会吐出飞虫的木乃伊，只要迅速靠近蹲下用刀砍即可同时封住木乃伊嘴里飞出的虫子。最上层的三个木乃伊不太好对付，可以利用人质给的徽章牌短暂的无敌时间冲上去消灭掉，如果没把握的话也可以在低一层的位置跳跃用H枪来打，注意位置要靠后些不要被第一个木乃伊喷着。对着头上的EXIT字样开枪可打下宝石，然后进入遗迹内部。

遗迹内部

遗迹内部只有一小段路程，但是这里可以说是遗迹的心脏部位，一旦来到中央部分就会引出大量的木乃伊与会扔出木乃伊的防化兵，如果不把敌人全灭的话无法离开这里。下面介绍安全通过这里的方法，简单地说这里的敌人分为从天井降下与地下冒出的木乃伊、和两端不断出现的防化兵组成，木乃伊的出现（K1：防化兵扔出来的算）是分批成队的，完全消灭掉这一队才会出现下一队木乃伊，而每一队都有画面两端出现的木乃伊，因此玩家只要占据画面一端，利用自身压住其中一批木乃伊中的一个不让其出现，用枪先把所有的防化兵消灭干净（K1：未消灭完之前不能向中央移动），然后再对付剩下的木乃伊就容易得多了。背景的两根柱子上可各打下一枚宝石。此版面所有木乃伊都可以用刀砍死。







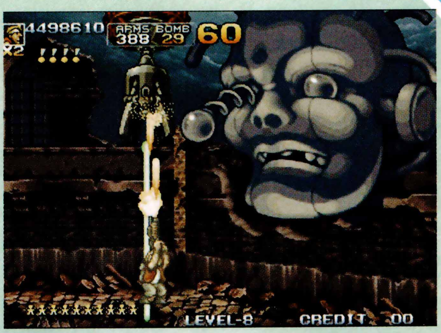
遗迹脱出的路上基本没有什么难度，木乃伊出现的位置与顺序全都是固定的，只要记住了的话要通过这里不是很困难。在一名给S枪的人质身后的通风口里可救出三名人质。遗迹最后的出口处会被木乃伊与杂兵夹击，只要想法跳到出口位置先砍光所有杂兵，再回头对付那些木乃伊即可。此版面所有木乃伊也都可用刀砍死。另外，如果这一关从头到尾都比较节省子弹的话，到达BOSS处时H枪的弹药可达500发以上。

BOSS战

好大的机械鬼脸，分三部分击破。

第一部分

对于头上的机械爪（K1：前作任务三BOSS上拆下来的……），一开始只要冲到正下方向上开枪即可，由于无敌时间持续较长可无视机械爪的第一次攻击（K1：如果它的第一次攻击方式是向下发激光，可不加理会持续开枪即可在它第二次攻击前解决掉它，但这方法只适用于LV4）。以后当看到机械爪摇摆时则马上向宽阔处逃离，压下来后不要与其重合，否则它会放电。另外不要对压下来的机械爪与鬼脸开枪，那只是浪费弹药而已，机械爪在最高点时攻击才有效。



第二部分

机械爪爆掉后剩下一个只会移动瞄准垂直发炮的炮口，鬼脸外皮消失并且会跳出杂兵，没什么难度。

第三部分

就是鬼脸本体，它发射出大量装有液体的球形容器，一旦碰到就会变成丧尸（K1：装的T病毒还是G病毒？），可在画面左端慢慢向右移动来躲避，或者直接用枪在空中打碎它们，其中蓝色的容器内有药箱、圣水或武器。BOSS还会发射贴地导弹，直接用枪击毁即可。这个BOSS难度不大。

过关结算

无论选择哪条分支路线都可救出人质10人（GREAT）、勋章级别最高、过关奖分70万，总分约可达到440万分。





From:四川 曾宏勇 <zhy733@163.com>

——家用机硬件常见问题解答

天师，你好！

1：那位DC出问题的朋友有可能是电源有问题。PSone和DC的电源基本不通用。DC电源可用于PSone上，而PSone电源不能用于DC上。曾有位好友将PSone的110v电源用于DC上，进入游戏不到1小时便黑屏或自动到主机设置画面。而用买机是配的DC电源就没有问题（虽然配送的电源功率有点低）。我对其电源测试后发现他那个PSone电源电压为75v，功率为35W，DC配电源为105V,功率30W。建议他换回DC电源后问题排除。但如果电源没有问题就难说了！

2：(1)对于那位擦“坏”了PS2光头的朋友，我想是他对PS2的光驱不太了解。他的PS2光头根本没有坏，不用去换光头。他犯了一个很大的错误，那就是他所说的光头附近大大的白色的“电位器”。那根本就不是调节激光发射功率的电位器，它是调节激光垂直度（折射）误差的和光头机械高度误差的调节器，而不是电位器。他顺时针拔几格便读出DVD倒是正确的。(2)光头背面的“＊”形六槽形螺丝是否动过,这是万万不能动的，我在以前讲过！！如果没有专门的激光检测设备，动了这些螺丝会造成极大的麻烦，也只有唯一一种复原法，这里也就不祥解了。(3)物镜架右上方的安装位置精度真的有问题否？其实我并不主张没有经验的人拆开主机。主要目的是要让大家了解PS2DVD光驱结构。就算要拆也要非常非常细心！！！！不明白的宁可不动。

ps2常见故障的一点补充

既然有朋友清洁光头出了点小问题，我还是在这里对ps2光驱作一下补充。

一： 调节器的作用——在正式说之前先讲一下DDVD碟的质量问题。DDVD碟材质和制造工艺非常差，除了数据轨迹的同心度误差外，各种版本都有较严重的变形（HK版最甚），而且变形都是“标准式”的凹凸变形，都是印刷面的中心向上，其边缘向下产生变形。然而光盘读取都是以中心定位。从而在理论上使光头在读取数据到达光盘边缘是产生光头升高的效果，也使激光束与盘面不垂直造成折射而读取失败。由于全国各地的DDVD盘（包括DDVD影碟）的进货渠道都大致相同，因而变形也基本相同。建议如只单纯的为了玩D版，可将此调节器顺时针调节4到8个齿（建议6齿），便可读出因变形而读不出来的碟，但不能调得太多，顺时针或逆时针调得过多将读不出盘或使读盘异常。

它的工作原理是：在基座上有根连接这个白色小齿盘的精密小螺杆，通过顺时针旋转可压下光驱架的边缘，从而使光头下降，逆时针旋转则使光头抬高（架子下有一个钢性很好的弹性钢片顶着,防松,减震）。它的初始位置为白色齿盘上小孔对着的那个齿槽，卡在旁边那个防松卡片凸起处。而并非将白色齿盘向上或向下旋到头。一定注意！！！

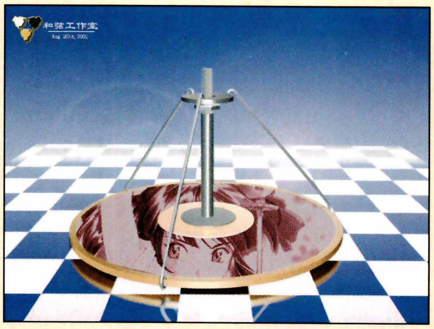
二： 关于物镜架的安装是一定要平行的，而且必须让物镜架右上方没上螺丝的那个圆孔处在其下方那个椭圆形孔的正中央，我想将一个圆放在一个椭圆的正中央很容易做到吧！只要满足这两点，光头物镜架的回位置绝对没问题。这里安装位置有问题对DVD读取基本没有影响，但对CD格式影响很大。位置有误会产生以下几种情况:<1>将PS碟识别为CD（这种情况最明显）；<2>不能识别PS碟；<3>PS2CD碟识别困难或进入游戏后在CG或即时剧情时死机。而影响DVD读取的主要就是那个白色小齿盘了！！！

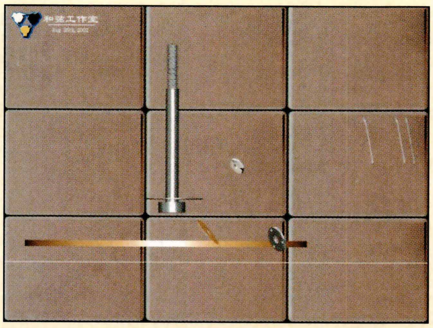
三： 光头功率真正的调节开关在光头背面的绿色电路板上，那两个小电位器是分别调DVD和CD的。我个人认为一般没有用上两年是没有必要调功率的，当然组装光头就不一定了。影响读碟的不一定就是功率嘛！（都是D版惹的祸）

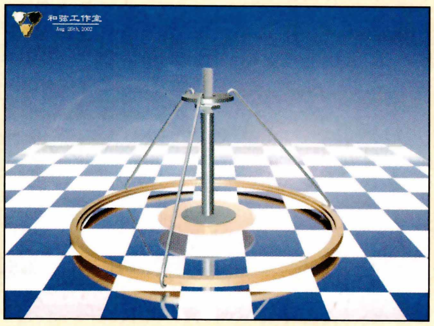
题外话

自贵刊8月份刊登了我写的《PS2标准故障与排除》后，仅一个月就收到10多封来自全国各地的信（广东，安徽，贵州，上海等），大部分都是关于主机读碟问题及问完美直读的，也有自己修好了主机表示感谢的。另外那次原稿的图片我本来是想用真实图片的，无奈我没有数码照相机，本地的相馆也没有，普通相机又拍不出效果，只好用草稿图了，很抱歉！后来收到这么的来信后，才知道这么多朋友的机子都有各种问题，但这段时间实在太忙，什么事全都堆一块了，原本早就要对一些问题进行补充的，也拖延了。6月份投稿后，在7月份就做了个“光盘烤正器”（自己乱起的名），以应付几张好玩但因变形读不出来的碟，特别是“太空频道5·Ⅱ”。使用后效果非常好．方法就是将变形盘放在“器”上，用螺杆和螺帽间的旋转将盘强制压到反向变形，然后马上拿到天然气灶上用最小火烤（高度越离火苗300～～400mm）用手接触光盘，当有点烫手时迅速拿到水龙头下冲盘的上方，然后取下光盘变形消除，擦干水入机测试读盘正常。但后来几乎所有的盘都变形了，索性也就不烤了，干脆调主机（那个白色小齿盘）。我真是佩服sony，他设计的东西就是前卫，就像PS2的DVD光驱,几乎所有会产生的不良因素都考虑到了,都可以轻易的就地解决!!

在这里把“光盘烤正器”的图发给天师以作参考！如下面四图所示。(作者QQ:75008813)









天师科普园地

史上最廉价的烧录系统：GBA LINK！

From：臧大为<dawei0419@hotmail.com>

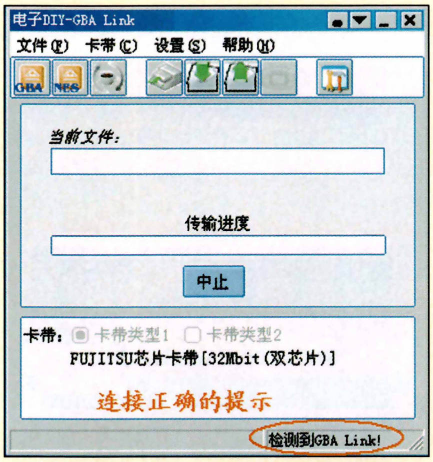


→这就是在玩家中引起反响的GBA LINK系统。

一个偶然的机会，我在网上发现了一个叫GBA LINK的烧录系统。出于好奇我来到它们的主页，我惊奇的发现在它们的主页上居然发现了改造D版卡带成为FLASH卡带的标题，经过研究我决定买一套，收到GBA LINK后，我觉得它实在是太出色了，下面就把它介绍给大家希望帮助那些没有买到烧录卡的朋友体验到烧录游戏的乐趣！

闲话少说转入正文，首先介绍一下GBA LINK的基本配置：它分为GBA LINK 烧录器一个，一张光盘和一条电脑并口线。除了这些你也可以购买它们改好的D版卡带来做为你的FLASH卡带，但是它最大的魅力就在于它DIY的乐趣 亲手打造自己的FLASH卡带。

改造过程非常简单但是希望玩家还是要有一定技术才行，不然很容易就会把卡带改费掉！下面我来介绍一下改造卡带所需要的工具：电烙铁（功率要小），焊锡丝，缝衣针，漆包线（可以从坏的变压器上拆到。什么是变压器？：）如果你有坏的收音机、随身听用电源，拆开里面就有变压器）。好了工具全了下面就要准备卡带了。GBA的游戏的存储方式分为四种：1.FLASH存储方式、2.SRAM存储方式、3.EEPROM存储方式、4.无存储进度功能。SRAM存储方式的FLASH卡带可以兼容后三类的游戏（EEPROM可以通过软件打补丁来写入到SRAM存档类型卡带中运行）。FLASH存储方式的FLASH卡带可以兼容第1和第4两种类型的游戏。



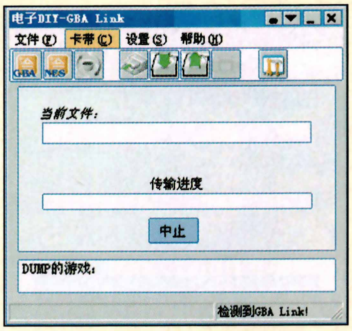
↑对于烧录过程，制作者最终还是安排了一些比较周到的提示。

某种存储方式的游戏文件只能写入到对应的存储方式的卡带中才能正常存储，如果不对应的话，就不能存储甚至不能运行。

要玩所有的GBA游戏必须要有两种卡带(SRAM存档类型卡带和FLASH存档类型卡带）。不过用户也可以根据需要来购买。

FLASH记录方式（例如黄金太阳，机战R等）SRAM记录方式（如白夜等）、EEPROM记录方式（如V－LALLY等），所以D版卡带也分好几种卡带类型，所以我们必须改造两重类型卡带来满足我们对所有游戏的需要，一般D版卡带所使用的FLASH芯片也不是一样的，具体的分为FJT富世通芯片、3菱芯片、INTEL芯片、松下芯片。现在GBA LINK所支持的芯片有FJT芯片，3菱芯片和INTEL芯片。前两种芯片较为常见，FLASH记录方式的游戏大多用3菱的芯片，而FJT芯片大多出现在SRAM记录方式的卡带上，而INTEL芯片大多出现在早期的D版大卡中，现在不多见了。所以我们现在大多要改的卡带都是FJT芯片和3菱的芯片。

现在许多GBA LINK的使用者都有自己改好的卡带，说到现在不仅有朋友要问到底要改什么卡



←菜单的外观蛮好，用了很多图标，看上去比较有趣。

带才合适呢？据我的经验，FLASH记录方式的卡带现在可以通过改造黄金太阳和机战R，而SRAM记录方式的卡带可以通过改造DOOM 露娜等卡带来解决，具体改造方法可以参照emudiy.yeah.net上面有更详尽的改造方法，我在这里就不多描述了！

说到这里大家会问这个GBA LINK多少钱啊？我告诉大家，它才不过1XX元但是现在只能通过邮购购买，购买方法请见emudiy.yeah.net要想得到更多的信息你也可登陆他们的论坛http://gameclub.online.sh.cn/emu/forumdisplay.php?s=&forumid=8

GBA LINK 和其他烧录器一样可以欣赏MP3音乐，看图片，看电子书等功能。最后祝愿大家玩的愉快！

声明本人这篇文章纯属介绍性文章绝无广告之嫌！希望喜欢GBA的朋友能和我成为朋友！

（作者 QQ:2156885）

日本制造之NGC用5寸TFT液晶售价14800日元



从这期开始，争取每期找一些在日本看来也属稀罕的周边。我们先来看看这个东西。这是真正日本制造的TFT屏，连到NGC上之后比较酷，而且还带有S端子。有了它就可以随时随地玩NGC，再不受电视限制。





↑生1实拍画面。



闯关族的家

五彩缤纷的游戏生活　妙趣横生的玩家心得

Vol. 102

终于进入小康了(笑)，风林感觉怪怪的。这次应该说是闯家的又一次飞跃，从视觉上，从内容上，都将是全新的安排，全新的设计。记得风林刚接手的时候，很多想法很不成熟，而这次肯定也会有不成熟的地方，这则需要风林进一步的努力与大家来信支持才行。闯家的精彩与否，要有大家的参与，您的精彩来信，您的精言妙语，都是至宝。



●终于连闯家也全彩了(这大趋势真是……就像PS2一样，传播速度就像病毒一样几乎无人能够幸免)，随着半月刊的势头，加上风林坚持“自己的栏目自己作”，使得身上的担子真是重了很多，苦活不言多了就。

一好想躺在吊床上休闲一下，好日子算是过到头喽。不知半月刊后还能抽出时间来研究游戏吗？



悠闲的日子一去不复返……

●本期与《电新》捆绑，实在是非常超值。别说读者大人了，就连风林自己都怀疑主编是否会伤元气（笑）。不过好像最后勒得是小编自己的裤腰带……还望大家多多支持。

●任天堂最近大爆新闻，软件硬件多点开花。在上期新闻中我们已经为大家报道了塞尔达特典以及CAPCOM四部两条爆炸消息，以及银色GC的战略发布。而本期，更出乎人们意料的东西诞生了——GAME BOY PLAYER!

该周边可以使GBA、GBC、GB软件在GC上运行，整体设计思想是当年在SFC上风靡一时的SUPER GAME BOY系统的延续。GBP系统在定价上非常廉价，仅仅需要5000日元（约合人民币350元),发售日定为2003年3月。该系统除了与GC连接的部分外，还附加起动光碟来引导识别游戏软件。风林个人认为除此以外，该系统还会有其他功能存在，这些方面则要等任天堂来进一步确认了。



●烧机不断：最近身边怪事极多，尤其是烧机，简直成了家常便饭……先是单位XBOX被人误插，主机冒烟；随后DC正常使用中光荣牺牲，芯片升天；修好的XBOX再度与上帝亲密接触，保险再见；愁眉之时不知何人将GC电源直插……导致一段时间编辑部上上下下大眼瞪小眼，游戏不能打。但万万没有料到的是，这股邪风居然吹到了风林家里，好端端的N64也闹罢工，经查电源烧毁，真可谓损失惨重。

●最近游戏好像很兴出限定版，大概是年底的缘故吧，玩家手头都有钱了，商家也就不好意思不捞一把。对风林来说，这些限定都足够吸引，DOAX配合美女写真加NINJA的特典，飞龙游戏收录限定赠送历代名曲，还有那个令风林夜不能寐的塞尔达……加上一直准备买个PS2的“太鼓达人”回家敲敲，这年过得，能不红火吗?

●随着杂志进入了半月刊，闯家也会加快更新的脚步，读者投来的信件可以很快的刊登出来，大家的问题也会及时得到答复。同时，暂停多期的“天下一家”再次展开，欢迎广大玩家来信与更多玩友结识。

●神奇的“口袋妖怪”，神奇的任天堂。一天内拿下百万的成绩在近两年也是绝无仅有，而这样的神话就在11月21日当天成为了现实，而且，那天还有BIO0。本来以为PM早已经“过气”，却万万没想到……难怪日本商家、媒体一致看好任天堂在年末的表现。按照这样的势头，“蓝/红宝石”完全有可能创造今年最好的销售成绩。两版本达到300万的数字应该没有问题。

●北京这两天冷得厉害，让不喜欢裹棉衣的风林冻得够戗。冬天想起夏天的好，反之也成……

●本期正式加入了“栏目公审”一项，您在调查表上所填的内容都会反映到本栏目，希望大家多提宝贵意见以利杂志提高。

CAPCOM

铁骑士

CAPCOM最强软件研发部门集结，共同为GC开发5款力作，其中包括BIO4。右图依次为三上真司、小林裕幸、加藤弘喜、柴田洋、神谷英树、须田刚一。其中有几位我们已经相当熟悉了，小林氏一直都是BIO系列的主力干将，而神谷英树更是因为PS2“鬼泣”而扬名天下。可以说都是响当当的实力派制作人。

CAPCOM的核心体，在GC上大展拳脚。





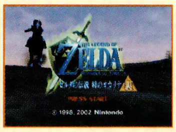
12月13日的塞尔达！超级特典不可错过！

上期我们已经为大家报道了关于“塞尔达传说”特典的新闻，本期在这里风林还要提醒广大玩家注意其取得方式：只要在11月28日至12月12日到任天堂指定游戏店预定，在12月13日的首发当天即可得到超值特典套装。

右边的图片即是这次超级特典预定的广告宣传，有挂该海报的店家都可以预定。

为了这份超级特典，风林拜托好友出动，一定要拿到。到时候一定第一时间为大家详细分解特典内容。









看到100期“家”中首页那篇吉林刘楠朋友写的“玩物不丧志”，感触颇深。不瞒阁下，本人是备战中的高三考生，但游戏却总是戒不掉，读了此文，深觉当务之急是考上一所不错的大学，后话才能谈游戏，若因一时之乐，疲于游戏，而误了自己的终生大事，这可就违反了我们游戏Fan的准则了：游戏是为了娱乐，只要快乐就好，可不能因小失大，颠倒了主次！

——安徽 朱颖

风林再以说教的口吻唠叨的话，估计会使很多人反感。其实努力工作中的风林也是一样，游戏与工作之间的冲突经常发生，如果协调不好就要耽误杂志进程。也因此有了令人非常不理解的“游戏晨练”（笑）。

“电软”终于百期了，100期刊物于周四入手，立即仔仔细细地看了个够。

全部彩页终于达成，感觉很不错，蛮好，家虽然还是黑白色，但也有情可缘，很难想像像“家”这样的交流玩友感情的栏目改为彩色后，会有什么变化，所以在下支持你的英明决断。

随信寄你一份“北京晚报”，请看30版，不知你对这“国产高端了2位游戏机”有何看法？

——北京 杨杉杉

最近情报比较混乱，居然看到了两种“国产游戏机”的说法(两家不同的公司生产)。但好像依旧是雷声大雨点小，甚至连个雨点都没见着，只是看到大报小报的一通转载……风林对这个所谓的“高端”倒是非常感兴趣，不知道凭借我们国内的核心技术会造就个什么玩意儿，先不说游戏支持上存在着诸多不现实，仅仅是硬件上是否有立足的可能就值得商榷。不是风林悲观，这游戏圈的“钱”途的确太过艰险……

第一次写难免紧张……在此我将毫无保留的把我几个月前想好的话说给你们！

首先我是超级铁拳迷！绝对的超级.虽然我只有PS和铁拳3，但是我不放弃！年底买PS2游戏首选铁拳TT和4，还有我得说那个风林别整天VF4这里好那里好……你还是铁拳王？了解铁拳多少！？

自从你们把铁拳和VF比较后我就再也没买《电软》。我不是恨只是不了解《电软》为什么要这样？只要是游戏就有自己的FANS……虽然差但是我们喜欢！（铁拳比VF差吗？）我不了解VF没有权利说它怎么样……喜欢的大有人在，还有你们为什么不拿DOA3和VF比？另外100期的《电软》还不错，最起码攻略多了闲话少了。

不过还是那句话，以后别拿游戏相互比较，真的没有必要。

——山东 仲伟

说起风林这个“铁拳王”的头衔就汗颜得很，只是因为编辑部当时根本无人识，所以在勉强的情况下被冠以王者的称号（笑）。

拿TK与VF比较的习惯由来已久，并非杂志首开先河，好像当年真正引发超大讨论是在SS的VF2与PS的TK2开始的，而且一直以来都是TK在家用机上独领风骚。在这里我们就不讨论这个老话题了，各玩家有自己所爱。其实我们的弱点都一样，太在乎别人的说法，在一些无谓的问题上非要争个你死我活。真正该去争的应该制作游戏的厂商，而不是花钱享乐的玩家。毕竟我们买的是游戏的乐趣，不是买与别人争论的话题。

我要对十一期提出严肃的批评！十一期太烂了，还是100期呢，真是没想到会是这个样子！

刚拿到手的时候，感觉厚了不少，心想，能多看一会儿！可拿回家越看越不是滋味，与前几期相比较，退步的程度真是不知有多远。

小编们似乎也变得狡猾了，上期说将是全彩，但这次没全彩，改成“赠送XX页”黑白页了，真是翻手为云，覆手为雨，佩服佩服！

多数读者要求赠送的纪念卡什么的也没送成，是真的送不起还是什么原因啊！

看到心爱的《电软》变成这样，我不知该说什么好！这一期除了闯家和热线，其他可读性都不强，而且以前那种幽默的感觉。

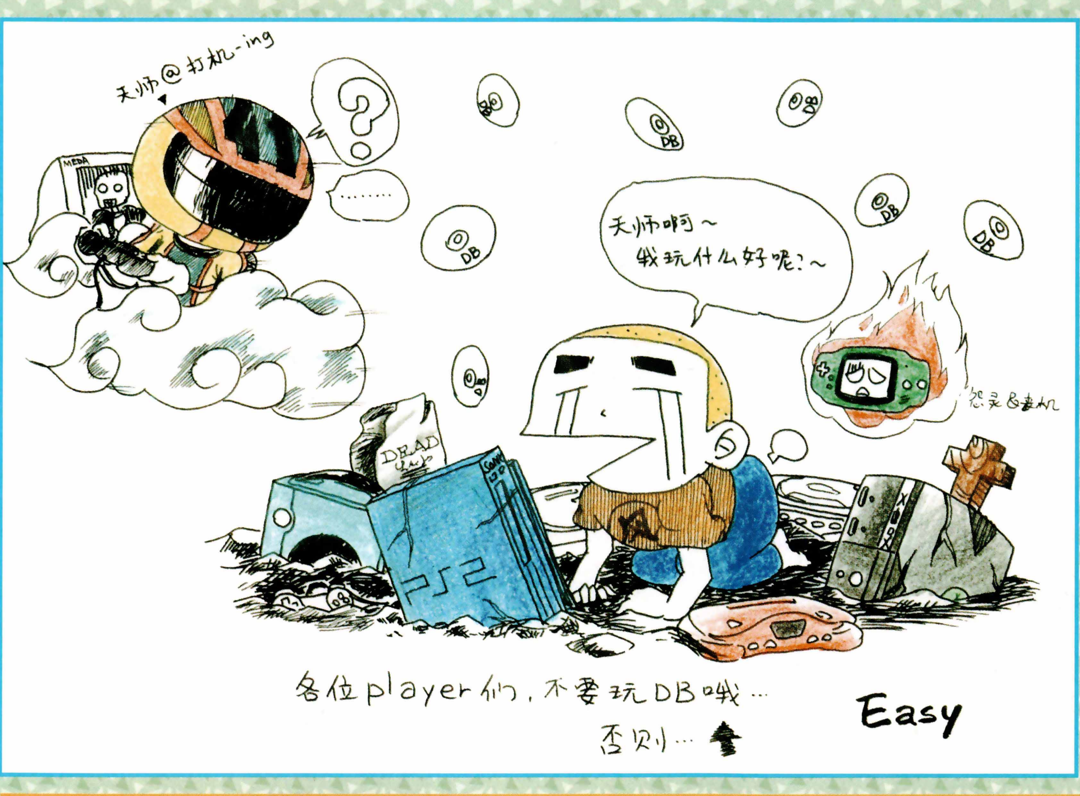
我们每个玩家不可能都有PS2、NGC、XBOX、GBA，写其写那么多的研究、功略什么的，不如多弄一些文学性的游戏文章，玩游戏的经历啊，感想啊，不都很好吗？

——安徽 胡浩

本期已经去掉了黑白页，不知这样是否能够令胡读者满意。改头换面的彻底，编辑们也辛苦的彻底。

虽然已经是过去的事情了，不过如果今后杂志赠送黑白别册的话，胡读者是否还会认为“不是全彩”？？那我们可真是没折了就。上期是100面彩页，也是我们事先答应读者的，照做了，挨骂了，谁亏谁知道。起码风林觉得蛮冤的。

至于赠送赠品方面，我们也有考虑过，在此风林想说说自己的想法。读者买《电软》应该是为的内容，我们努力用心也在内容，这应该是杂志的卖点，而没有“送得起、送不起”的问题。我想胡读者买也是为的看到精彩的《电软》吧！



电玩公益

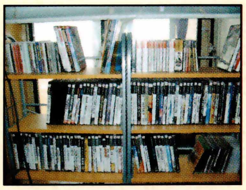
当我们埋怨没有中文游戏的时候，

当我们抱怨没有行货主机的时候，

当我们嘲笑国外厂商面对十数亿人口的大市场无动于衷的“愚蠢”的时候，

可知道，这些“难以实现”皆因那一个原因而起。

没什么可狡辩也无须狡辩，是错下去还是……



← 有些老生常谈，但却不能不谈。《电玩公益》欢迎玩家投稿，画出自己的想法，给更多人多一些的启示。

终极情报

■GC迷的乐园，GC专业论坛预备始动中……请GC玩家密切留意闯家，预计近期公开。 ■这几天风林抽时间看了看最新的回函卡，没想到“对某位编辑最想说的话”一项中最热的话题居然是风林的头发……天气凉了，谢谢大家关心，出门我会戴帽子的（笑）。

专业玩家的专业话题 电车GO

风林您好，这是我第二次给您写信，我真没想到您上次居然给我登到杂志上，万分感谢您还看得起我们这些玩另类游戏的人。

不过，自从你们上次登出的效果看，我的QQ已经爆满家里的邮箱也有来信，我也没想到居然有这么多的电车GO爱好者。我现在有一个打算，自己成立个电车GO爱好者游戏俱乐部。北京现在的玩家已不少，而且不光喜欢玩该游戏，而且对日本的火车特别钟爱，中国的火车也不例外，所以我们有共同的爱好，共同的语言。我现在的所有电车GO游戏均已穿版，并且“电车GO3通勤篇”我的最高纪录513.6公里，日本官方网站的最高纪录是643.2公里，我想把我的纪录上传过去，就是不知道怎么传，并且已开始写攻略，现在正等待，10月31日，SCE发售PS2火车模拟实录游戏《京浜急行》，该游戏模拟度非常高，在日本很有人气，是PS2《山手线》第二作，该游戏是用实际影像做成的，感觉很棒，我也请你关注此款游戏，并提供些资料，谢谢。

你们上次评价《电车GO！旅情篇》我想对你们提提意见，你们肯定没有玩过此游戏，我感觉是，从你们的评价我就可以看出，火车模拟游戏和赛车模拟游戏不一样，火车模拟游戏是以时间、信号、操纵为准，强调的一把闸准、稳，把握好时间，对信号有一定的了解，还要有一定的铁路知识，而赛车游戏就是以速度为准，谁跑第一就是胜利，而火车模拟游戏不是这样，你扮演的是一名火车司机，而不是赛车手，你说呢。你们还说，日本的交通规则和中国的不一样，我觉得这句话是病句，其实咱们中国的铁路交通，很多都是从日本学来的，这一看就像没有玩过游戏的人说出来的。这是开火车的游戏，而不是开公共汽车的游戏，你说呢？而且，你们的杂志好像从来都不关心这些游戏似的，你们只关注大作，这些小作品就没人玩了，中国12亿人口，你们敢保证，这12亿人里玩游戏的都玩大作吗？我订的日本游戏期刊中就不这样，我觉得一本好的游戏杂志，应以大作游戏为主，小作为辅，你们不能只关注大作，小作就莫不关心了，我觉得太不应该了。我真心希望你们改正，我希望我在看到你们的书时，有我们这些电车GO游戏爱好者想看到的东西，多谢!!!

我是个火车司机，工作非常忙，但是我每个月都买你们的书，确实你们的书、、让我学到了不少的知识，让我知道了什么叫PS，什么叫PS2等等，让我结识了许多朋友，让我了解日本等我原来不知道的东西。

——北京郝涛



↑ 风林外行了，抱歉。凡事怕遇上专业，好比玩WE，编辑部的老几位也都不是专家，虽然各个嘴里念念有词，但没一个是当解说的料子。因此在“专家”的眼里我们的用词自然是漏洞百出。电车这题材我们的确不是很了解，主要是平常很少坐火车，电车，在这方面知之甚少。至于电车相关介绍方面，国内杂志在量上不能与日本刊物相比，不可能面面俱到。尽力而为就是了。

凭心而论，在国内玩电车的人并不是很多，一方面是电车这类交通工具并不像日本那样普遍，另一方面也缺乏相关素材让人们去了解电车。大部分玩家恐怕也还不了解游戏的乐趣何在。

当编辑，不能一门灵，但也绝非完人。

新的一期电软拿在手里，感觉怪怪的，虽然改了全彩，但总觉得版式没有以前好了，游戏介绍速度太慢，同类杂志都有《水晶编年史》的介绍了，希望在此方面改正。还有攻略，就算GBA在中国火吧！那也不能5篇攻略就有4篇是GBA游戏吧！还有攻略质量问题，小编们为什么不自己制作呢？不会是偷懒吧。建议多看看国内其它优秀TV-GAME杂志，取他人之长，补自己之短嘛。

我现在发现国内正版事业形势严峻。我几乎跑遍整个鼓楼，没找到一盘正版《火炎之纹章》，还有不少店干脆没有正版。还有发现BOSS索价太黑，正版《铁骑》+控制器开价3500元，比限定XBOX还贵！《合金装备》的CD竟然要780元！

另外，我竟在11月18日拿到了正式版《生化0》，怎么比官方定的发售日还早？双DVD加记忆卡，才400元，真的很开心，这次《生化0》的控制让我不太满意，一只手柄控制两个人，觉得太别扭，刚上手十分钟，死了2次呢！年底游戏发售狂潮已经到了，幸好我只考虑GC和GBA游戏，还有我很喜欢风林你的风格，请努力吧！

——北京 GOD★★★

今后杂志的速度可会很快哟，错过一期都会很遗憾。我们也会调整攻略方面的比例。

你提到的鼓楼价格高的问题我倒是没发现，基本上现在游戏店的价格都在合理范围内，新碟到货也很及时，漫天要价的情况比前几年要好很多。GBA卡带的正版据我所知还是有的，但需要跟店家预定才可以拿到。没有办法，GBA组装卡带横行，店家不敢进正版，否则十有八九要砸自己手里。不过你提到3500元的“铁骑”就实在是有些夸张了，是不是你看错了呢？因为北京“铁骑”第一天到货的价格是在2500左右，飚到3500的可能性不大，我也没碰到过。

这次“生化危机0”提前到货全托了香港方面的福，由于香港行货比日本早到一周左右，因此也大量流入了内地，价格低廉，实在超值。在写此文字之际，风林才迟迟入手，在北京应该算是第三手了，基本上与日本同步吧（笑）！



↑双碟+记忆卡，相信这些都会成为今后BIO新作的标准配备。

风林你知道吗？每次给你写信时心里总是忐忑不安的，回信是否倒是次要，怕的就是你没有收到和看到我的信，希望你看到信能够和我打个招呼！

首先很喜欢看你主持的栏目，办的很有新意，看上去总是那么有活力。期望电软实现半月刊后，闯家会变得更好看更精彩！

这次写信向你报告一件事，因本人酷爱MUSIC，所以也关注上海台的音乐频道，有一天下午无意看到介绍《任天堂全明星大乱斗》的战斗DEMO，但上面注明该作的机种竟然是PS2？差点当场昏倒在地（汗）我说任氏嘛时加入PS2阵营啦？刚觉的生气又好笑，一会儿DEMO上打出以下标语：“魔兽争霸，正在掀起电玩热潮……”等等字样，配乐是SLAMDUNK的主题曲，一看一听倒吸了口凉气，大名鼎鼎的PC名作《WAR CRAFT 3》正在掀起电玩热潮？

机种分类搞错也就罢了，可是说WC3在掀起电玩热潮，我无法接受这个说法，掀起电玩热潮的是谁？相信大家心底都有答案。

我反映这件事并不代表什么样，重点是强烈抗议电视媒体偏重PC GAME而无视TV GAME在电玩界具有举足轻重的作用，他们对电玩这两个字的理解方式也未免太混淆了些？我对此感到郁闷又无奈。因为国内游戏大环境也这样，所以才会有这种机种歧视现象出现。

从客观角度来看，游戏正在被媒体关注着，这是好事，但不敢奢望大家对这种非主流性现象有什么印象，不管怎样，《电软》在发展游戏业在进步，期望风林能做好闯家为永远的目标，让更多人来理解、关心、参与电视游戏。

——上海 孙卓

你提到的问题很常见了，一笑置之即可。凡事要看发展，现在出些小问题没什么，别等人家都进入国内，我们还出现这些错误就真是该打板子了。其实又何止如此?没看国内目前某卫视“热播”的某游戏节目不也常出现些常识性错误吗？前几天，本刊撰稿人还发现该节目中的台词竟然是照着他的攻略念的……&@※#……佩服……

您的留言 ■家里的照片即使用显微镜也看不清楚……（甘肃 胡哲） ■改半月刊后要把家办得更好。（南京 董学礼） ■攻略质量的好坏决定一本杂志的命运，至少在我看来（辽宁 姜枫） ■主编啊，你什么时候才能发现我这个人才啊！（吉林 永辉）

我是一个爱玩游戏的Fan，也是常买贵刊的热心读者。杂志里我最爱看的就是《闯关族的家》了，当然，别的栏目我也很爱看。

最近我买了一台Psone，但发现我买的几种杂志都几乎不介绍PS游戏了，这让我很苦恼，因为第一，不知什么游戏好，第二，找不到PS游戏的攻略、秘技、金手指。

我想全国像我这样的同病相怜的玩家极多，因为中国最普及的还是PS。2002年3月的读者雪莉也提过类似的问题（不过她问的是SS）。我突然想出一个办法，就是贵刊能不能出一本《PS游戏终极精选特辑》，把PS上所有好游戏的攻略、秘技、金手指都一网打尽。价格贵点也无所谓，只要游戏多，实用就可以了（我比较爱玩ACT、AVG、FTG，希望这些游戏的出招、攻略不要少）。最好全书最后有一个推荐游戏附录，让玩家知道哪些游戏好，买时作参考。谢谢。

我会等待的，其实这也是为全国绝大多数玩家造福的书，放哪个县城的书店都能卖出个几十本。

——吉林 电软迷

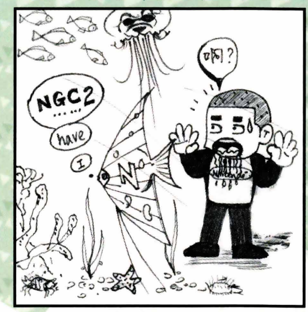
这个问题本栏目也回答多次了，制作PS相关内容目前也只能是尽力而为，比如上期就在第一时间刊登了“FF”的流程攻略。只有有新作、值得关注的游戏，我们还是会为其制作攻略的，这个请读者放心。风林也会不定期为大家推荐一些容易被忽视的PS力作，比如下面这些，推荐怀抱PS而没的可玩的玩家一试。

另外，欢迎大家为我们提供游戏线索，例如一些平常被我们忽视的作品。而想要了解PS游戏目录的读者请登陆http://www.jp.playstation.com/查询。

在100期中吉林的刘楠“同志”一文让我感动不已啊，刘楠“同志”对游戏的热爱，对“电软”的挚着和对压力的不屑，真是到了一个很高的境界（最后一句是说笑）。很羡慕他目睹了电软5年的峥嵘岁月，更钦佩他对“电软”的深情厚意。“电软”既能拥有这样的读者，那还会缺什么呢？加油吧！我相信中国有着千千万万像刘楠“同志”一样默默支持着TV GAME和“电软”的朋友，在这里我向他们致以最真诚的三鞠躬（很单纯的鞠躬别多想）——谢谢大家，虽然大家身处异地，但却有着相同的信念：I love tv game。别人会说我微不足道，那是他们看不到：在游戏的世界里，每个人都是故事的主角，我们能在千奇百怪的世界中闯荡；我们能在五彩缤纷的情节中创造；我们能在丰富多彩的情感中追寻。美丽而又虚幻的世界，但我们在其中得到远比游戏要真实的多。

——李琚凡

其实每个玩家的游戏经历都可以写成一本书，都有自己一段辛酸的历史。风林手头就有一份“傻子日记”，但还没有找到合适的机会和版面来刊登，希望近期能够为大家献上。



←虽然有了五彩缤纷的家，不过黑色与白色却永远是最美、最永恒的颜色，风林依旧欢迎广大玩家投来自己的精彩涂鸦，黑白、彩色均可，照单全收。

SONY的PS2进入中国市场的消息已经被证实了，本人想对此发表一些个人看法。首先从两个方面分析：

第一，从我们玩家的角度来说，PS2进入中国市场是对中国玩家的一个天大的好消息。大家从此告别了玩水货的日子，从此在外国人面前可以理直气壮的说“我们用行货！”。可是庆祝完了，定下心来好好想一想，我们玩家从中得到了什么好处？主机价格的水准以及正版游戏的天价使得大家对PS2还是有着隔膜。不过从此有了售后保障还是有一定好处的，但那也是针对买了行货的人。SONY在取得主机大战的完胜后的确有这个吃螃蟹的资格和实力，但是他不会对大陆的市场有太大的兴趣和指望，因为他不是傻瓜，不会对这个还没完全成型的市场有太大的期望。别的我们不关心，因为我们是玩家，不管是行货也好、水货也好，我们只要玩就行了，不用多管别的。

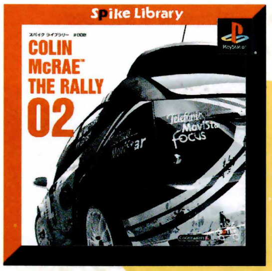
第二，从中国游戏市场的角度来说，现在是PC游戏一柱擎天的场面，这和日本恰恰相反。所以PS2行货的出现很难改变当今的状况，预计不会有太大的市场反映。中国的TV-GAME市场还没有形成雏形，任何公司想企图从中获利是不太可能的。所以PS2进入中国还是会以很低靡的市场状态出现。

所以，不管如何，PS2进入大陆是中国电玩史上的一个里程碑，但对我们玩家的影响不会很大。

——网友α

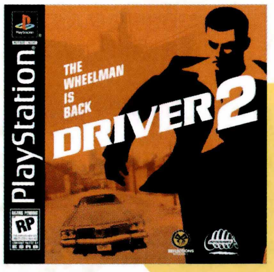
1 没落主机不寂寞，风林推荐最强作！

草草一数，PS上的游戏数量真是惊人，而其中值得我们回味与研究的作品仍有不少。为了令一些拥有PS而暂时不能更新主机的玩家有的可打，本期风林特别挑出6款自认重头的游戏推荐给大家。玩过的朋友不妨再打来，没玩过的朋友就快去找来打吧！



PS主机中最强的拉力赛车游戏，出色的操作手感以及完全再现各种天气变化而成为经典之作。

[迈克雷拉力02]



拥有超高自由度的飚车游戏，够难度够刺激，在欧美人气度极高。是本次推荐中的重中之重。

[车手2]



引导音乐游戏潮流的先锋作品，尽管现在已经推出了第三作，但论经典程度，仍旧非此莫属。

[啪啦啪啦啪]



抄袭[马里奥赛车]的成功之作，赛车设计巧妙，道具种类丰富都使人百玩不厌，游戏性极高！

[古惑狼赛车]



射击名作在PS上的真正续篇，难度之高令射击达人为之痴迷不已，至今也有玩家苦苦研究。

[R·类型△]



EA的FPS名作在PS上的绝唱，水准绝对不在前作之下。是喜好FPS游戏的玩家不可错过的精品

[荣誉勋章外传]



看了近几期《电软》上报道的《DOAX》，我决心明年购入XBOX。所以下面有几个关于XBOX的问题请教：

1.XBOX的直读效果怎么样？D版技术是否已经成熟？希望贵刊介绍一下。虽然我知道编者们一定不支持大家光玩D版，但如果对我们这种每月零用钱少得可怜的学生玩家来说，总不能闲着主机吧？虽说我还没买。

2.最近几期贵刊声称要出DVD版《电新》，到底什么时候出呢？另外采用的DVD容量多少G？清晰度如何？最好在10元以下或左右，希望提前给出发售日期、发售数量及价格。

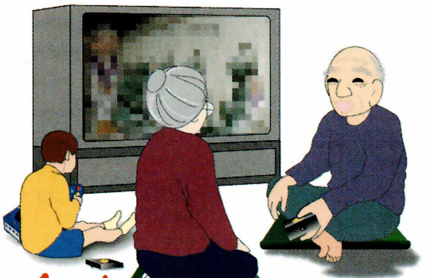
3.作为一个准《DOA》迷，由于NO.11《电新》没买着，本人正处极度郁闷中。于是想到从网上下载，可是网上动画一个个动画个头太大，自己下载不太现实。所以希望贵刊在即将推出的DVD电新中，推出一个《DOAX》专题，包括开场动画及高清晰壁纸等内容。

4.小本攻略哪去了，不会只有两期就夭折了吧？我不是希望恢复，只是请贵刊给个答复，并利用不做小本所空闲的时间加强对《电软》、《电新》的制作。

5.前几期《电软》中的同家里介绍了不少GBA屏幕的使用。我的GBA由于使用不当屏幕也坏了！现在市面上的屏幕都是硬塑料的，它们应是替换GBA屏幕的，而不是贴在屏幕上的。我打开过屏幕，里面是GBA显视屏，换时应把外面屏幕揭开，再换屏幕贴。不知其它玩家有没有这个概念。

——北京市 ZYZ

好像很多人对DOAX都很期待呢！虽然“排球”明显是给“比基尼”找个借口，但TEMCO的用心也太过明显……1、希望以后大家不要再提出直读是否好用的问题，我们不会做出任何回答，爱护一下自己的机器吧；2、看本期广告，就在近期，各方面我们都有考虑，相信会给大家新的震撼；3、本期《电新》就有DOAX超大特辑，随着发售日的临近，许多新的情报与画面一一披露，请密切关注《电软》&《电新》；4、口袋攻略本暂时不会推出了，毕竟编辑们精力有限，而且杂志在不涨价的情况下增加了大量彩页，成本大幅提高，考虑到编辑的糊口问题……5、像GBA这样随身携带的掌机，玩家在使用过程中应该特别注意保护，避免脆弱的屏幕出现划伤，最终于事无补可就糟了。



家长里短

在下是中国千千万万女玩家中的一员，这个身份既普通，又特殊：普通的是偶只是TV-Game众高手中的一名小卒，特殊的是女玩家毕竟占极少数份额啊！尤其是在电视游戏这一块，（现在不是有不少女生玩网络游戏吗？）除了北京、上海等大城市稍多一些，其他各省市的女玩家只能用“稀有动物”来形容。（注：这里所说的女玩家指的是和男玩家玩游戏心态相同的女性，并不是只对泡泡龙感兴趣或者“伙同”男友一起狂搓格斗的类型等）。

好了，废话和大道理不多说，这次来信的目的只有一个：想请高人为我指点迷津！由于我的脑子不太好用，玩游戏时相当迷茫。还说得从小学一年级起玩马里奥玩到毕业（当然不是经常玩这个，我的最爱是魂斗罗啦）还是那臭水平；一次放学回家老爸笑脸相迎：“我打马里奥通关啦！而且在通关的基础上又通了一遍！”当场把我鼻子气歪（后来还给我演示了一遍）。

没有高人指点，光凭我的“天资”，玩起来好痛苦。风林さん应该明白女玩家的立场——十分孤立。曾是街机达人的老哥们反而常训斥我说：“你玩什么游戏！！！”我玩游戏的事被家人们排挤惯了，都无所谓啦。但孤独就是挥之不去，在我玩《梦幻模拟战》和《永恒传说》的时候(暂时是我的最爱。由于家人反对，“铁”供应不上，所以还没有可能去爱上PS2、GC或XBOX上的游戏），因条件所限，我孤军奋战，绞尽脑汁，花费大量时间（总共不下200小时）去攻，却只落了个勉强通关的下场！《梦模4》的难度差点没把我给折磨死，《梦模5》已通关5遍却仍不得要领，《永恒传说》通关一遍也是草草收场，才50级，什么究极奥义最强准备、大精灵、隐藏迷宫统统没找到，我哭呀……现正在玩第二遍。

我想，女玩家本来就够辛苦的了，而我尤甚……衷心希望大家来指点迷途且疲惫的我，通讯地址是天津南开区水上公园北路16号516B室 张雯 邮编：300074

补充一句，希望大家能提供给我最最详尽的挖掘隐藏要素的攻略！（因为我很笨啦，哈哈）

——天津 张雯

水火相融 SQUARE·ENIX诞生 RPG怪物厂合二为一

简直像做梦一般。

如果不是官方发布了消息，任何人恐怕都不会相信会有这样离奇的合并事件发生。

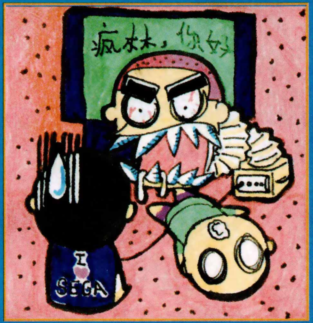
SQUARE被ENIX完全并购，组合名为[SQUARE·ENIX]的新公司——简直是一次大地震。

先不论对原两厂合并后会有什么变化，单看对今后游戏业的影响真可谓深远。两个原本就执掌业界牛耳的RPG重头厂商，走到一起后必将在RPG游戏市场上形成垄断趋势，甚至于今后很长的一段时间里，[SQUARE·ENIX]的脸色将对业界走势起到深远的影响。但绝不是一件好事。

事情往往并不像人们想象的那样简单，ENIX与SQUARE在上个世纪的联手（超时空之钥，SFC）至今仍是美谈，但要说一家被另一家收购则几乎是令人无法想象的，而事实上也是完全不可能的。

如果没有强腕的撮合，没有第三股力量的掺入，根本难以成事。

指待揭幕，大白天下，谨此……



↑ 天下无奇不有，说不定哪天风林真会从GC中蹦出来呢……对于纷乱业界，我们实在冷静不下来。

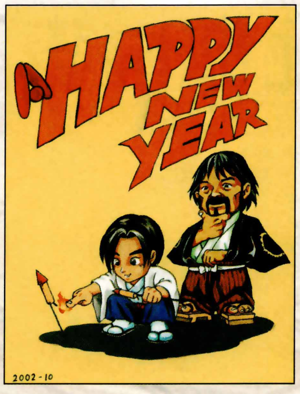


《最终幻想BIO 2》 广东 罗建东

今早偶然打开一个差点儿被家人扔掉了而又满是灰尘的纸箱，里面整整齐齐的放着一部FC、一部MD和好几十盒的卡带，刹那间有一种考古者发现恐龙骨的感觉，然后一连串的回忆不停的从脑海里涌现，当摸着熟识的手柄时，更是感触得差点儿流下男儿泪，惟独叹句：岁月无声，曾是拥有。望着它们静静的安躺于纸箱里，我想这应该算是一种所谓的自然法则吧。正如电软不再是当年的“集中营”，我也不再是当年的少年，甚至不久的将来我们的纸箱里还会有GC、PS2、XB……



《钻地小子》 北京 肖杨

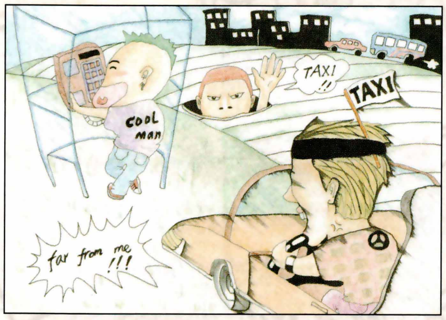


《新年快乐》 广西 麻拐



《生化危机》 广东 王虎

这次生化0提前出现在国内，使得木头的资金分配出现了问题，许多朋友都在第一时间闯关开始，而自称是bio迷的某人却在一旁干瞪眼……真是羞愧，看着同事一一穿版，木头的心这个疼……



《疯狂出租车》 广西 黄智勇



《假如我是JAMES》 河北 耿军



《死或生 沙滩排球》 广西 官忠宁

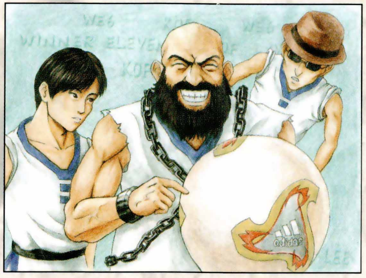
虽然发售日推迟到了1月，但毫无疑问本作对人们眼球的吸引力是不会降低的。美女这剂猛药实在是用得高明……



《？》 沈阳 凉



《炼金术士玛莉》 辽宁 姜鑫



《陈国汉的2002》 河南 李文建

大墙画廊 vol.70



←年底的超大作，体会游戏出色剧情的同时，也别忘记注意制作人用心良苦的搞笑镜头，任天堂最强。

让你享受次世代主流机种

PlayStation.2 GAMECUBE XBOX

游戏原汁原味的震撼

电玩新势力DVD

国内第一盘正式出版的游戏欣赏DVD

更高的影像清晰度

影像清晰度由250线提升至500线
游戏画面纤毫毕现

更好的画质与音质

采用更为先进的MPEG-2压缩方案
亮度、色彩和音色都有质的提高

更大的容量

可以收录长达100分钟的影音资料
是VCD的近两倍

超值定价10元

出版日期及详细内容见12月25日出版的《电软》2003年第2期

现已接受邮购　邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款)　邮编：100061　联系电话：010-64472177

本张《电新DVD》为《电玩新势力》特别版。《电玩新势力》VCD版将每月按期出版发行。

决心：让电软、电新预订者占尽便宜！
办法：少说多做，便宜到你心有不忍！



+



2003年全年预订大优惠

原价

电子游戏软件8.40元×24期
＋电玩新势力6.80元×12期
＝201.60元+81.60元=~~283.20元~~
（邮资免取） 预订价 **200** 元

注：《电玩新势力》不定期推出双光盘（10元/期），全年不少于6期，邮购预订全年一律按6.80元/期计算

帮你精打细算三笔账

1、预定价200元÷原价283.20元=70折
2、如果算上《电新》03年有6期双光盘10元，则原价应为302.40元。预定价200元÷302.40元=66折
3、如果算上邮费每本平均1.60元，则原价为360元，预订价200元÷360元=55折。
4、其他杂志有这样优惠的折扣吗？

2003年半年预订大优惠

原价 ~~141.60元~~

优惠预订价 **110** 元

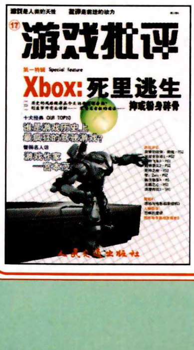
注：《电玩新势力》不定期推出双光盘（10元/期），半年不少于3期，邮购预订半年一律按6.80元/期计算

心动 不如行动！

对不起 2002年12月20日 优惠预订截止

预订邮购时间：即日起至2002年12月20日

邮购地址：北京6129信箱 发行部（请勿写私人收款） 邮编：100061 联系电话：010-64472177



■ 国内独家游戏文化读本。业界热点深度报道，人物访谈，游戏评论，公司介绍，游戏制作等。

■ 读者对象：高中以上文化水准的游戏爱好者，游戏媒体，游戏公司制作人员，游戏网站，游戏专卖店及从事游戏行业相关人员。

■ 不只想玩玩游戏，还想知道更多，就请看看《游戏批评》。大32开，144面，70G胶版纸，封面157克铜版，胶订复膜。双月出版，每本6.50元，接受预定。

信誉 实在 实惠

17道美味「点心」你都尝过了吗?

VOL. 1



单光盘6.8元

VOL. 2



单光盘6.8元

VOL. 3



单光盘6.8元

VOL. 4



单光盘6.8元

VOL. 5



单光盘6.8元

VOL. 6



单光盘6.8元

VOL. 7



双光盘10元

VOL. 8



单光盘6.8元

VOL. 9



单光盘6.8元

VOL. 10



双光盘10元

VOL. 11



双光盘10元

VOL. 12



单光盘6.8元

VOL. 13



双光盘10元

VOL. 14



捆绑电软售10元

VOL. 15



双光盘10元



单光盘6.8元

电新的DVD特别版

电新DVD

限量发售
即将推出

DVD光盘10元

《电新》现存第2、9、12（单光盘6.80元/期），第10、11、13(双光盘10元/期)及金版MTV(单光盘6.80元)有售，其余全部售完。

即将推出《电新》第15期(VCD+CD双光盘10元附送大幅精美海报)和电新的DVD特别版《电新DVD》(超值价10元),接受预定。

邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款)

邮编：100061 邮资免取

联系电话：010-64472177





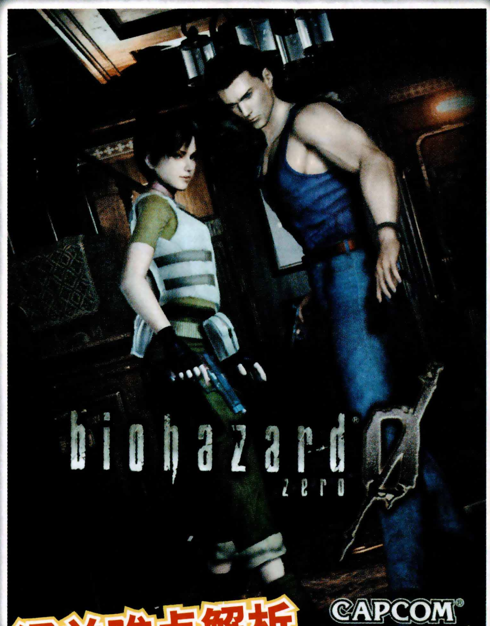
对不起,不能满足你的所有要求

攻略大特集



宝石怪物曝光
奉献精彩流程攻略！

见54页



通关难点解析
精彩结局全面公开！

见68页

SOCOM火爆登场
全部精彩任务简报！

见80页



见64页

连载完结篇
4~7关简明流程！





见72页

一起来体验
阿鲁梅斯拉的奇妙历险



见75页

媲美合金装备的
超级XB大作——分裂细胞！

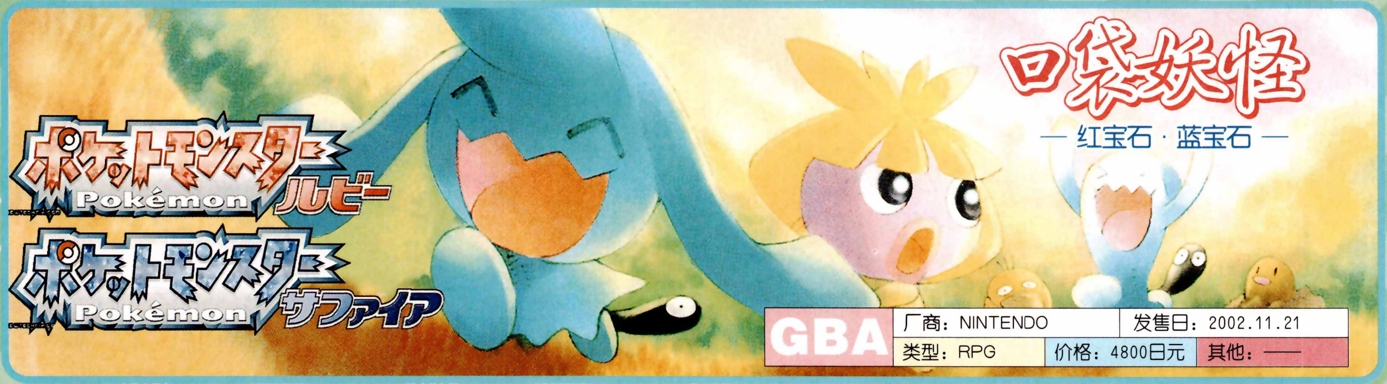
见83页 秘密任务补完篇！





见59页

双主角全任务热血出击！



口袋妖怪

— 红宝石·蓝宝石 —

GBA			
厂商：NINTENDO		发售日：2002.11.21	
类型：RPG	价格：4800日元	其他：——	

由于父亲工作的原因，我不得不告别往日的好友跟随母亲一起来到位于ミシロ镇的新家。当卡车停下来的那一刹那我突然觉得异常的兴奋，大概是因为终于可以接触到那些神奇的pokemon了吧。我快步冲出了卡车并随母亲一起进入我们的新家。里面两只巨大的pokemon正在帮忙搬运行李。我来不及多看就冲进了自己的房间，看看我心爱的NGC和床(?)是否平安，不过我的表倒是停了，需要调整一下(请按真实时间调整。再次修改不可)。这时全部的行李也差不多都搬好了，母亲上来问过我对新家是否满意之后就下楼了。当我下楼的时候正好赶上爸爸上了电视，可惜我还没有看到电视就完了。之后母亲向我介绍了オダマキ博士一家并嘱咐我去拜访一下，马上动身吧，来到位于自己家南面的研究所后却被博士的助手告知博士不在，好像是去做野外考察去了，没办法，直接去博士家里看看吧（博士家在主人公家的右侧 小草：只有两间房子吧……）。在博士家的2楼跟博士的女儿ハルカ聊了一会，发现她竟然和我一样是以世界第一流的pokemon训练员为目标的，真没想到会是由一个PPMM作自己的宿敌……

从オダマキ博士家出来后突然听到村口有人喊救命。到村外一看，原来是博士正被一只pokemon追的团团转。救人要紧，我立刻按照博士的指示从地上的三个pokemon中选了一个应战(从左至右为草系，火系，水系)。轻松解决掉那只倒霉的pokemon后博士认出我就是那个还没有拥有过一只pokemon的明人……回到研究所后博士就把我刚才挑选的那只pokemon送给了我，并让我到103公路去找她女儿，我当然一口答应下来了。出村子向北通过101公路就到了ユトキ镇，里面有PC屋(口袋妖怪中心)和shop(这个不用说了吧?)可以练到7至8级再前进。103公路就在ユトキ镇的北面。刚到103公路就遇到了ハルカ，原来她正在这里捉pokemon，当她得知我从博士那里得到了一只pokemon后，便心血来潮的要以口袋妖怪训练员的身份与我决斗，还好之前练了2级才不至于丢脸。战胜ハルカ后跟随她回到研究所后博士发现原来我还是个人才，第一次以可以pokemon决斗竟然可以赢到他的宝贝女儿。于是博士提议要我帮助他完成pokemon图鉴替他到危险的野外完成资料的收集。我当然不反对了，终于有机会实现自己的梦想了嘛。从博士那里拿到了图鉴后，又收下了ハルカMM送的精灵球，临走前又从妈妈手里得到了妈妈新买的跑鞋(在室外按住B键就可走的快一点了)装备算是齐了，准备出发吧！我站在村口眺望着远方的夕阳……(背景音乐起：勇敢的少年啊，快去创造奇迹……)









从ユトキ镇向左通过102公路就到了トウカ市。心情激动的我二话没说就冲进了GYM，可是迎接我的竟然是--爸爸。正在我惊讶不已的时候突然跑进来了一个叫做ダイゴ人要我陪他去抓pokemon(不会是想教我怎么抓吧-_-b…)。再次回来和爸爸谈了一会儿以后我就准备继续前进了，因为爸爸说要我拥有4个徽章以后才有资格向他挑战，真是……在トウカ市的西边我发现了一个小码头和一艘船，可惜屋子里没有人……没有办法坐船了，继续走吧。出トウカ市往西北走就到了トウカ森林，在里面正好遇到水团的人在做坏事…当然要帮忙了，很轻松的打败了水团的人以后被我帮助的人向我道了谢便离开了。穿过树林后来到了104公路，在公路左边的房子里可以得到浇花用的水壶（在可以长树的地上撒下种子，再用水壶浇水就可以种树了）。通过104公路后到达カナズミ市。在PC左边的房间里可以得到秘传机器1号。整理一下装备以后就可以去挑战这里的GYM了。这个道场里的人是用岩石系的，怎么打都很轻松。打赢之后可以得到39号机器和岩石徽章(カナズミ市还有很多道具可以拿，大家可以仔细的找找)。从道场出来后发现水团的人又在做坏事了。偷了我刚刚帮过的那个人的东西正在逃跑。没法子，正义的我只好去追了。穿过116公路后在山洞里把水团的人堵了个正着。经过一翻战斗以后水团的人丢下赃物便逃跑了，还留下刚抢来的一只pokemon。正好帮了在洞外要我帮忙找pokemon的老爷爷。我一路唱着“东北人都是活雷锋”回到了カナズミ市找刚刚的失主，失主为了答谢我送给了我一个超级球。最重要的是我从他的老板那里拿到pokenavi，以后就有地图看了。而且还可以看到pokemon的隐藏数值~~强力度，可爱度，聪明度等。然后我又得到了一个新的任务~~送一个零件和一封信。得了人家那么多好处当然要尽点力啦！不过怎么坐船倒是个问题。我正在边走边考虑时突然在カナズミ市南面发现了我的宿敌ハルカ，听她说刚刚有位老大爷带着一只宠物往トウカ市的方向走，而且他好像就是船的主人。难道就是我刚刚帮过的老大爷吗?我匆匆告别了ハルカ来到了トウカ市西边的码头。原来船的主人真的就是我刚刚帮过的那个老大爷，他当然很痛快的答应载我去ムロ镇。到达ムロ镇以后跟GYM右边的钓鱼爱好者聊了一会，得到了烂钓竿，好久没钓鱼的我还真有点手痒，马上就到海边抓到一只鲤鱼王玩……接下来就是要挑战道场了。这个道场是使用格斗系的。刚进入的时候周围很黑，每打倒一个人后就会亮一些。boss战时要注意，当boss的宠物的血低于一定值时(大概1/3)，boss就会使用hp回复(一次补满阿)，这样打起来会很麻烦。所以最后在其hp接近1/3时将其一击击倒，自己也

要多带一些回复药以防万一。打赢以后可以得到08号机器和徽章。继续往北走就到了石之洞窟，洞外的石头上有道具拿。跟洞里的人交谈可以得到5号秘传机。有了它就可以使用フラッシュ下洞了，洞里的敌人并不强不过要小心ズバット的混乱攻击。洞里面一个很特别的石头上也有道具（装备后可以使pokemon不会进化），一口气走到最里面把信交出去就算完成任务啦。回去找开船的爷爷就可以到下一个城市カイナ去了。

一路穿过107,108水路来到了109水路的岸边跟小女孩说话有道具拿。在西岸的屋子里打败所有的训练员以后可以从店长那里拿到サイコソーダ以后都可以到这里来买了。再往上就到了カイナ市。カイナ市可以算是一个相当繁华的城市了。在カイナ市西南方有一个集市。里面卖的全都是好东西啊。看得我口水直流就是买不起……集市往上是pokemon爱好会，里面有道具可以拿，还可以接受记者的采访。在爱好会上面的房子里可以为自己的宠物改名字。再往上的房子是宠物竞赛大会了。不过要在其他镇上通过初试才能参加这里的比赛。从房间左边的小女孩手里要到ポロックケース后， 就可以在这里用各种果实制作不同颜色的ポロック了(方法是当轮盘指针指向自己的指针时





按A)。在里面的房间还可以拿到41号机器。来到市东的博物馆后发现博物馆的门口被水团堵着进不去，没办法，去下面的船厂看看吧。在船厂聊了一会再出来时发现水团的人已经不在了，终于可以进博物馆参观了。花了50元买门票后便到了博物馆里面。原来水团的人都在里面呢。不知道他们又有什么阴谋，看来要小心了。来到博物馆二楼找到了クスノキ。当我正要把零件交给他的时候水团的人竟然冲了进来。原来他们的目标竟是我手上的零件……收拾了两个喽罗后水团头目出现了。不过还好他只是带着手下走掉了。省了我一番麻烦。总算把零件交给了クスノキ，我的任务也算是完成了，那么继续前进吧。

离开カイナ市继续往北走，在大桥（自行车专用道）左边有一个无人的房间，进去后会发现闪光，有可疑赶快调查，调查后发现了一个怪人……接着调查墙上的卷轴进入一个迷宫里面有道具可以拿又可以练级赚钱，过一段时间还可以来这里。离开这里往右走不远处就再次遇到了MM宿敌ハルカ……既然是宿敌当然不会弱。小心应战吧。战胜她以后ハルカ就把探宝机作为礼物送给了我。一路上能找到不少隐藏道具。沿着110公路一直向上就到了キンセツ市。饲养员之家就在キンセツ市的西边(可以存宠物生宝宝喽：P)。来到GYM门前竟遇到了之前硬要我陪他抓pokemon的ダイゴ，而这次他要我与他决胜负……没办法，这次我一定要让他了解到现实的残酷。接着就是挑战道场了。这里的boss是用电系的，用水系pokemon的朋友可要小心了。

战胜boss后得到34号机器和徽章。然后我又从shop右边的小屋里得到6号秘传机。终于可以用いわくだき打碎石头了。接着我到了PC旁的自行车商店，老板说想看看我的跑鞋，当然同意了。看完后老板觉得我走的太辛苦于是就决定送我一辆自行车-_-b…(自行车一共分两种，一种是マッハ自行车这种速度超快不过起步有点慢，不过可以用来参加自行车道的竞速比赛。第二种是ダット自行车，这种车的速度比跑步快一点而且可以做各种动作:移动时按住B键可以抬起前轮；先按住B一段时间再前进就可以边跳边前进了，这个技能可以用来爬坡；按不同于自己方向的方向键+B可以跳跃。两种自行车只能挑一种不过随时可以找老板换另外一种)。出村往北走就到了111公路，在这里打赢记者后就又可以接受采访了。

在111公路走到一半时候由于风沙太大无法通过所以只好改走112公路,112公路旁的上山入口被水团的人堵着进不去只能走山洞了，通过山洞后就来到了111公路的后半段。在111公路上唯一的一



幢房子里稍适休息后就继续前进吧。走到111公路的尽头向西是113公路。在这里的民家里可以得到はいぶくろ再往左就到了ハジッゲ镇。要参加第二阶段的选美就要在这里了。在选美中心左面的屋子里有人要帮忙找心之鳞片（ハトのウロコ），在左边的屋子里可以得到第28号机器。来到PC后发现有人正在修电脑，过去聊了几句后那人就要我一会去找她。沿114公路前进，可以从带狗的老大爷手里得到05号机器。过了木桥就到了来到刚刚那个人的家（可以要来玩偶）……出来后往山上走并进入洞窟。刚进洞没几步就看见水团的人在挖东西，不管他们在做什么总之不会是好事……刚要开打的时候突然出现了一群自称熔岩团的人来搅局，原来恶人也有宿敌的阿……不管那么多了，

10元的点心更可口!
全彩杂志+VCD+CD+大幅海报
让你一次吃个够!
《电新》VOL.15
12月25日发行

电玩新势力
邮购地址：北京6129信箱 发行部
邮编：100061 联系电话：010-64472177



既然没什么事就继续前进好了。出洞后往左一走有一片沙滩，用宝物探测器就能找到心之鳞片(带着心之鳞片去找刚刚委托人就可以在他那里找回以前忘记的招数了)。继续往南走就回到了カナズミ市，然后一直往东走便到了通往シダケ镇的山洞。上次委托我送信和零件的人正好在洞口，当然要拿谢礼了。跟他回到他的公司(GYM左侧的大楼)找到他的老板可以得到学习机(装备它的宠物不战斗也有经验值)。谢礼拿完了再回洞窟吧。进洞后发现一男一女被两块石头分开不能相见，看来这次我好人是做定了……因为我也要过去嘛！打碎石头之后那个男的对我是万分感激，当场拿出4号秘传机相送。顺利穿过洞窟后就来到了シダケ镇，这里就是宠物竞赛大会的第一站了，拿出自己心爱的宠物赶快去参加啊！在小镇上转了两圈以后发现实在是没什么东西……继续向东吧。往东没走多远便回到了キンセツ市。（顺便提一下，把从カイナ买到的ハーバーメル交给shop左边小屋的MM便可以换到硬币盒，然后就可以去赌场玩了）。

再次来到112公路，原来被水团挡住的路已经通了。进去后，坐缆车上山。来到山顶后发现水团和熔岩团正打得不亦乐乎，原来水团找到了陨星并企图据为己有而熔岩团正在阻止水团。我没有多想便立即加入了战斗。打败水团的boss后熔岩团的人也都告辞了。我收起了陨星便想下山。半路上看到刚刚被人堵住的路通了，根据我的第八感分析……我决定去看看。进入山道后我惊喜的发现ダート自行车终于有用武之地了。方法是按住B等车掂起来之后就可以踩着石头上山。







穿过山道后便来到了フエン镇，当然是马上去挑战GYM了，这里的boss是用水系的，不难对付。胜利之后得到50号机器和徽章，怪力从此就可以使用了。从GYM里出来后遇到了ハルカMM还好她这次没有向我挑战，聊了几句并送给了我一件礼物之后便驾车而去。我又在フエン镇上转了一圈要来了几个道具。还从温泉旁的老奶奶处得到了一个蛋，真是丰收啊！好久没有吃过荷包蛋的说(kl:死ね！)。

最后又陪老奶奶泡了一会温泉才依依不舍的离开フエン镇。靠着ハルカ送我的礼物我来到了111公路上的沙漠。穿过沙漠后又几经周折回到了トウカ市，收集够了4个徽章的我终于可以向自己的父亲挑战了。整理好装备以后，我迈着丁字步走进了GYM……虽然父亲全力迎战，但始终不是已经成长了的我的对手。看着父亲欣慰的眼神，我更加坚定了成为pokemon掌门人的决心！从GYM出来后。我按照爸爸的指示，在GYM左边的房子里得到了3号秘传机。现在就可以使用游泳了。我本来打算从トウカ通过105、106水路到达ムロ镇，再通过107，108，109水路返回カイナ市。没想到在108水路发现了一艘触礁的客船。好奇心旺盛的我理所当然是要进去调查一番了，不过让人失望的是我只是在一个锁着的房间里找到了13号机器(钥匙在3楼)。算了，接着走吧。一路上经历了数不清的战斗后终于由水路来到了カイナ市。继续前进到キンセツ市，自行车商店前的老大爷又给了我一个任务……拿着老爷爷的钥匙我游到了110公路旁的山洞。在这里仰望自行车道还真是壮观呢……进入山洞里的发电所把失控的发电机关闭以后就可以回去请功了(在发电所里踩下地面的开关可以打开闸门)，这次奖品是24号机器(十万伏特)。

从キンセツ市东边的河岸过河可以从对岸的钓鱼者手里拿到好钓竿。战胜旁边的记者后就又可以上电视了。在前方不远的地方我又遇到了以前要我陪他抓pokemon的ダイゴ。随便聊了几句后他便离开了。沿着119公路一直向北便来到了天气研究所，水团的人又出现了……当然要阻止他们的阴谋了。在打败水团的MM干部之后，水团就撤退了。刚过了研究所东边的桥，ハルカ就从后面追了上来并向我挑战…(偷袭啊~我还没有补血的说……)战胜ハルカ之后她又送了一个礼物给我便匆匆离开了，嘿嘿…2号秘传机入手。再往前走不远就到了ヒワマキ市，可奇怪的是这里的道场前有看不见的东西挡着过不去，没办法接着往前走吧，在120公路上意外地又遇到了ダイゴ，并从他那里得到了デボスコープ原来那种看不见的东西是一种会隐身的pokemon.现在又可以回去挑战道场了。战胜boss以后就可以使用飞天了。从此来往各个城市就方便多了。在ヒワマキ市里买了点家具后我又向下一个城市出发了。通过充满了雨的湿意的121公路后我来到了122公路，pokemon公园就在这里(在







这里可以抓到皮卡丘哦，大概的位置是在公园里的人工湖左边的草丛里)。正当我要进去大抓一番的时候，突然发现水团的人正在鬼鬼祟祟的不知道在做什么……本想过去看看不过为了慎重起见还是进城补个血先吧。进到城里发现ハルカ正站在百货公司门口。上前打过招呼后ハルカ再次提出要向我挑战。……又一次失败后的ハルカ显得有些伤心，她说想回家看看并把收集的差不多的图鉴拿给她父亲。说完以后她便飞走了，我本想跟她一起回家看看，不过还是担心水团的事……先去看看吧。由122公路下水游到湖中心的小岛上。在房间里转了一大圈后我决定上山去看看。不出我所料。水团的人果然就在山上。不过看来这次我是来晚了……虽然这次没能阻止他们，但我不会放弃的。从山顶的老奶奶手里拿到了蓝色珠玉后我便立刻向水团的下一个目的地カイナ市进发了。

飞到カイナ市后我立刻跑到了位于PC右上方的船坞。这时クスノキ正被记者采访。原来他已经造出了新型的潜水艇。当我告之他水团的人会来这里捣乱以后他便马上带我进入了船坞……不过这次我好像又慢了半拍，水团的人已经先我一步潜入了船坞，看到我进来以后他们便立刻驾驶潜艇逃跑了。我的心情也像潜艇一样沉到了大海深处……心情很坏的我决定到ミナモ市的百货公司去散散心，没想到却在ミナモ市东北的山洞中发现了水团的秘密基地，当然是直接冲进去喽。将里面的小喽罗都收拾掉后才得知潜艇已经被干部开走了……虽然这

次又扑了个空，但是却在这个基地里发现了大师球，总算是让我的心情好了许多……

沿着124水路就来到了トクサネ市。去踢了GYM把最后的一口怨气吐出来先吧（把道场里的全部开关拉下就可以打BOSS了）。打赢了双胞胎姐妹后得到了04号机器和徽章。之后在トクサネ市西北的房子里我再次见到了ダイゴ。聊了几句后他便把8号秘传机送给了我……真是帮了我不少忙呢，我都不知道该怎么谢他了。在GYM右边的房子里拿到厉害的钓竿后我又到火箭发射中心去参观了一下，不过没什么好看的……

离开トクサネ市向南来到了127水路，见到深水处我就潜了下去（因为水下很少遇敌的:P），在水下一直向南走了一段后我便找到了丢失的潜水艇，









看来水团的人一定在这里了。上浮后往前走便进入了一个山洞之中。一直往里走便遇到了水团的干部。打败了水团的MM干部后就来到了一个全是石头的洞里，看来要慢慢推了……（按从左到右再从上到下的顺序给石头编号，那么正中间的石头应该是11号，通过的方法是：推11号向上，10号向左，12号向右，11号向右，6号向上，5号向左，7号向右，2号向上，3号向上，6号向左。一定要记住每个石头的编号才行）。接着就进入了一个充满迷雾的洞窟。路上可以拿到26号机器。在洞窟深处我见到了传说中的pokemonカオイーガ，这时水团的头目也出现了，原来他们一直以来的目的就是为了得到这只传说中的pokemon……战胜了水团的BOSS以后BOSS身上的红色珠玉突然发光，カオイーガ也因为受到打扰而暴走了，而那导致的直接结果是天空下起了极大的暴雨而且完全没有会停的迹象。如果放任事态一直发展下去的话整个大陆早晚都会被海水所淹没。水团的头目虽然已经认识到了问题的严重性但也已为时太晚了，这时熔岩团的头目也赶了过来。经过一番商量后水团和熔岩团的头目都去想解决的办法了，只留我一个人在那里仰望着天空……

正在我感到迷惘的时候ダイゴ也飞了过来问我这是怎么回事。经过一番解释后他说他要到ルネ市看看能不能找到解救问题的方法。正好我也没什么主意，就跟着他一起去吧。从126水路的深水处潜水就可以游到ルネ市。现在的ルネ市里只有PC和SHOP还在营业，其他的房子全都锁着门……ダイゴ看到我来了非常高兴并把我介绍给ルネ市的BOSS，而且也是觉醒之祠的守护者的ミクリ。当他看到我身上带着蓝色珠玉之后便把我带到了觉醒之祠。ミクリ告诉我说ルネ人是不可以进入觉醒之祠的，所以想请拥有蓝色珠玉的我进去看看。在ダイゴ的鼓励下我毅然进入了觉醒之祠……

在觉醒之祠里每前进几步我都会感到大地的震动……（半路上可以拾到7号秘传机）。来到觉醒之祠的最深处后我终于见到了引起这些麻烦的カオイーガ。当我走近它的时候，我身上的蓝色珠玉突然发出了光芒……（カオイーガ当然是一定要抓的，怕麻烦的人可以直接扔出マスターボール就好了，如果不想使用的话可以先将カオイーガ打至红血再使其陷入异常状态之后再用プレミアボール就有相当大的几率抓到它了）。战胜カオイーガ后天气总算恢复正常了，从觉醒之祠出来后听见旁边的老人说了些莫名其妙的话---一切从觉醒之祠开始，一切在送火山结束（送火就是超度灵魂时点的火，不知道汉语怎么说……）人也好， pokemon也好从哪里来都要回到哪里去……我对于莫名其妙的东西从来不放在心上，还是去办正事好了。来到GYM门前ダイゴ正在那里等我，在表示了对我的无比崇拜之后(^_^b)，他便告辞离开了。而我当然要向ミクリ挑战了。他的道场里全都是冰，而且必须把每一层的冰踩裂后才会出现楼梯……（这里为不愿动脑的朋友提供一下最后一层的走法：上右右上右右下右上上上左左下左上左下下左左下左上左下左上左上上右下右上右下右上右）战胜了ミクリ之后我终于集齐了全部的8枚徽章，现在就可以向冠军之路发起挑战了。

经由127.128水路到了一个巨大的瀑布前面。对着瀑布使用たきのぼり就可以到达サイユウ市了。虽说是一个市其实不过只有一个pc而已……整理好装



备以后便向着最后一个目标--冠军之路进发了。

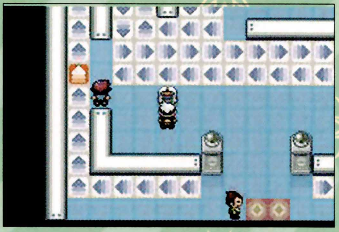
经过一番推砸游爬之后我终于来到了冠军之路的尽头。这时ダイゴ突然出现并说要再向我挑战一次……虽然取得了胜利不过我倒是很奇怪他是怎么走到这里来的……来到最后的决战场地后，因为听说要连战5人，所以我花光了身上所有的钱去买了回复药^_^b。准备就绪就出发吧!第一个迎接我的是四天王之一的カゲツ。作为第一个上场的BOSS当然不会很变态了。不过还是要小心他的48级的サメハダョ，不但攻击力强而且皮还厚还会混乱攻击真是麻烦死了。接下来的是使用鬼的フヨウ，这一战没有什么难度。小心异常状态就行了，还有就是不要白痴到用物理攻击去打鬼就好了。第三个挑战的是使用冰系宠物的プリム了。这个对手还是比较强的，地面系技能对她会比较有效,另外一定要小心他的53级的トドゼルカ,同样用地面系技能对付它。战胜她之后我又让我的宠物们大吃了一顿补药。接下来的就是四天王的最后一个人了--使用龙系的ゲンジ。对于只有3只40级左右的宠物的我来说这次可是陷入了苦战。被一击秒杀一点都不奇怪。54级的チルタリス、52级的フライゴン和55 级的ホーマンダ都不好对付……经过一番苦战后我终于打败了四天王。最后的最后要迎接我的就是上届的冠军了!再次大吃一顿后我便走进了最后的关口……

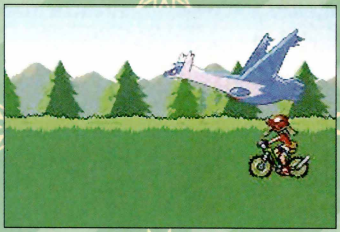
在台阶的尽头，站在那里等我的是……竟然是……ダイゴ!!?原来他就是上届的冠军呀!?臭小子,原来一直在耍我啊? 真是气死我了。我决定化愤怒为力量不打赢他就不结束游戏!（星川:废话! 明人:为什么都骂我? 小草:自找的吧……）最后一战可说是非常惨烈,第三个派上场的56级的ユレイドル则成了水系宠物的恶梦。被秒，被秒，再次被秒……我只要在一旁复活的份儿了。因为我的三只宠物都是水系的啊（没办法啊，都太可爱了^_^），所以只有靠毅力了……再有就是58级的メタグロス，攻击力也是超强……还好水系技能对他的攻击效果还不错。第6个是……56级的アーマドル……最后的一个……被我秒了……终于战胜了ダイゴ! 这样我就是新的冠军啦!!这时ハルカ也赶来挑战冠军了。不过显然她是来晚了。因为我已经是新的冠军了! 看她傻傻的样子还真是可爱呢。最后熔岩团的头目也来了，在接受了大家的祝福之后我便跟着ダイゴ走进了最后的房间实现了自己的梦想……THE END??

一早上起来以后突然想起父亲昨天回来了。机会难得，赶快到楼下找父亲聊聊吧。不过父亲还是马上就要走了，临走之前我从父亲那里要来了前往バトル的船票。从カイナ坐船便来到了属于我的最后的舞台--バトル。为了“最强”二字唯有继续努力了……

■文/铁杆合作组









登场怪物序号名称

No.001キモリ	No.002ジュプトル	No.003ジュカイン	No.004アチャモ	No.005ワカシャモ	No.006バシャーモ	No.007ミズゴロウ
No.008ヌマクロー	No.009ラグラージ	No.010ポチエナ	No.011グラエナ	No.012ジグザグマ	No.013マッスグマ	No.014ケムッソ
No.015カラサリス	No.016アゲハント	No.017マユルド	No.018ドクケイル	No.019ハスボー	No.020ハスブレロ	No.021ルンパッパ
No.022タネボー	No.023コノハナ	No.024ダーテング	No.025スバメ	No.026オオスバメ	No.027キャモメ	No.028ペリッパー
No.029ラルトス	No.030キルリア	No.031サーナイト	No.032アメタマ	No.033アメモース	No.034キノココ	No.035キノガッサ
No.036ナマケロ	No.037ヤルキモノ	No.038ケッキング	No.039ケーシィ	No.040ユンゲラー	No.041フーディン	No.042ツチニン
No.043テッカニン	No.044ヌケニン	No.045ゴニョニョ	No.046ドゴーム	No.047バクオンク	No.048マクノシタ	No.049ハリテヤマ
No.050トサキント	No.051アズマオウ	No.052コイキング	No.053ギャラドス	No.054ルリリ	No.055マリル	No.056マリルリ
No.057イシツブテ	No.058ゴローン	No.059ゴローニャ	No.060ノズパス	No.061エネコ	No.062エネコロロ	No.063ズバット
No.064ゴルバット	No.065クロバット	No.066メノクラゲ	No.067ドククラゲ	No.068ヤミラミ	No.069クチート	No.070ココドラ
No.071コドラ	No.072ボスゴドラ	No.073ワンリキー	No.074ゴーリキー	No.075カイリキー	No.076アサナン	No.077チャーレム
No.078ラクライ	No.079ライボルト	No.080プラスル	No.081マイナン	No.082コイル	No.083レアコイル	No.084ビリリダマ
No.085マルマイン	No.086バルビート	No.087イルミーゼ	No.088ナゾノクサ	No.089クサイハナ	No.090ラフレシア	No.091キレイハナ
No.092ドードー	No.093ドードリオ	No.094ロゼリア	No.095ゴクリン	No.096マルノーム	No.097キバニア	No.098サメハダー
No.099ホエルコ	No.100ホエルオー	No.101ドンメル	No.102バクーダ	No.103マグマッグ	No.104マグカルゴ	No.105コータス
No.106ベトベター	No.107ベトベトン	No.108ドガース	No.109マタドガス	No.110バネブー	No.111ブーピッグ	No.112サンドNo.
113サンドパン	No.114パッチール	No.115エアームド	No.116ナックラー	No.117ビブラーバ	No.118フライゴン	No.119サボネア
No.120ノクタス	No.121チルット	No.122チルタリス	No.123ザングース	No.124ハブネーク	No.125リナトーン	No.126ソルロック
No.127ドジョッチ	No.128ナマズン	No.129ヘイガニ	No.130シザリガー	No.131ヤジロン	No.132ネンドール	No.133リリーラ
No.134ユレイドル	No.135アノプス	No.136アーマルド	No.137ププリン	No.138プリン	No.139プクリン	No.140ヒンバス
No.141ミロカロス	No.142ポワルン	No.143ヒトデマン	No.144スターミー	No.145カクレオン	No.146カゲボウス	No.147ジュペッタ
No.148ヨマワル	No.149サマヨール	No.150トロピウス	No.151チリーン	No.152アブソル	No.153ロコン	No.154キュウコン
No.155ピチュー	No.156ピカチュウ	No.157ライチュウ	No.158コダック	No.159ゴルダック	No.160ソーナノ	No.161ソーナンス
No.162ネイテイ	No.163ネイティオ	No.164キリンリキ	No.165ゴマゾウ	No.166ドンファン	No.167カイロス	No.168ヘラクロス
No.169サイホーン	No.170サイドン	No.171ユキワラシ	No.172オニゴーリ	No.173タマザラシ	No.174トドゲラー	No.175トドゼルガ
No.176パールル	No.177ハンテール	No.178サクラビス	No.179ジーランス	No.180サニーゴ	No.181チョンチー	No.182ランターン
No.183ラブカス	No.184タッツー	No.185シードラ	No.186キングドラ	No.187タツベイ	No.188コモルー	No.189ボーマンダ
No.190ダンバル	No.191メタング	No.192メタグロス	No.193レジロック	No.194レジアイス	No.195レジスチル	No.196ラティアス
No.197ラティオス	No.198カイオーガ	No.199グラードン	No.200レックウザ	No.201ジラーチ	No.202デオキシス	



超级机器人大战OG



GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2002.11.22
	类型：SLG	价格：5800日元	其他：——

本次新增系统

■养成系统：在战斗中通过消灭敌人取得パイロットポイント，然后用这些数值来养成人物的能力。分能力上升和特殊技能修得。

能力上升——格斗、射击、命中、回避、防御、技量。改造最大均为400；同时可以修正地形适应能力。

特技的修得——除了拥有的技能，这里还可通过消费パイロットポイント可以得到许多其他的能力，其中有几个很特别的，比如アット&アウェイ（先攻击后移动）、SPアップ（最大精神力上升、ベテラン（武器EN消费70%）……援护也要在这里换的。还有就是一些特别的如：天才、精神攻击无效、空间歪曲等无法买到。（残念……）。

■武器换装：通过机体拥有的Wゲーヅ来换武器，也就是说可以给机体增加本来没有的装备来改善机体。武器的最大上限是15个。

■特殊效果武器：

エナジーテイカ——EN低下系。

エナジードレイン——EN吸收系。

スピリットテイカ——气力低下系。

スピリットドレイン——精神攻击系。

スパイダーネット——移动力低下系。

アーマーブレイカ——装甲低下系。

チャフグレネード——命中率低下系。

ジャムグレネード——攻击力低下系。

■合体攻击：由于这次作品的特殊性，能使用合体的机体不是很多，最华丽的要算エクセレン和キョウスケ的ランページ・ゴースト了，攻击力也蛮高的。

■援护系统：此次的援护做了相应调整，防御时HP不能经受对方一次攻击也可以使用援护，这点要注意。

■新增精神：

感应——一回合见指定机体命中100%。

见切り——必中+回避。

狙击——一回合间除地图和射程1的武器外射程+2

气迫——气力+30。

直击——对手特殊防御、援护防御发动不能。

■新增特殊芯片：高性能电子头脑——移动+2、运动性+25、射程+1、武器命中率+20%。

テスラ・ドライブS——移动+1、机体拥有飞行能力、武器地形“空”适应为S。

スラスターモヂュール——武器宇宙地形适应为S。

A-アダプタ——所有地形适应力A。

S-アダプタ——所有地形适应力S。

T-LINKセンサー——武器命中率上升40%。

ソーラーパネル——每回合开始EN回复10%。

ABフィールド——特殊能力ABフィールド。

G・ウォール——特殊能力G・ウォール。

G・テリトリ——特殊能力G・テリトリー。

ねじりハチマキ——出击时气力+10。

一击必杀の心得——武器クリティカル补正上升20%

其余的芯片多和A、R能力一样就是叫法变了，这里只列举了新能力的芯片。

最高难度完全爆机攻略

■第一话A（第一个主人公）セカンド・コンタクト。

。 胜利条件：敌全灭

败北条件：エルザム的击沉。

攻略要点：没有什么难处，敌人都很弱，可轻易干掉，战胜后过关。

熟练度取得条件：4回合内敌全灭。

■第一话B：（第二主人公）折れた翼、砕けた爪。

胜利条件：敌全灭。

败北条件：キョウスケ的击沉。

攻略要点：敌人都很弱，可轻易干掉，战胜后过关。

熟练度：2回合内敌全灭。

■第二话A：パーソナルトルーパー。

胜利条件：敌全灭。

败北条件：リュウセイ的击沉。

攻略要点：第一回合结束后会有3架我方机体增援。

熟练度：2回合内敌全灭。

■第二话B：新天地。

胜利条件：敌全灭。

败北条件：キョウスケ的击沉。

攻略要点：同样很轻松的关卡，敌人也少。

熟练度：4回合内敌全灭。

■第三话A：训练。

胜利条件：敌全灭。

败北条件：我方全灭。

攻略要点：第一批敌人全灭以后，在上方有3架战斗机，下方有3辆战车出现。

熟练度：4回合以地图清版。

■第三话B：斩られる前に斩れ。

胜利条件：敌全灭。





败北条件：我方一机被击沉。

攻略要点：第二回合结束我方有增援3机。敌全灭以后敌方增援，同时我方一机体离开。

熟练度：タウゼントフェスラ到达最西端前敌全灭。

■第四话A：フィアー・ゲーム。

胜利条件：タウゼントフェスラー到达东端。

败北条件：タウゼントフェスラー击沉、リユウセイ的击沉。

攻略要点：只要テンザン被击沉，其他的敌人便会撤退，完成条件不难。

熟练度：テンザン击沉。

■第四话B：钢铁の孤狼。

胜利条件：タウゼントフェスラー生存。

败北条件：タウゼントフェスラー击沉。

攻略要点：第二回合结束我方在右侧增援，给タウゼントフェスラー补回血很轻松可以过关。

熟练度：5回合内敌全灭。

■第五话A：南极の惨剧。

胜利条件：敌全灭。

败北条件：リユウセイ的击沉。

攻略要点：只要让一个敌人攻击我方

一次就可以达成，白河愁首次出现！
熟练度：2回合以内消灭除敌人战舰外所有敌人。

■第五话B：天の龙、异界の风。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：ヒリュウ改 击沉。
攻略要点：第二回合在右侧有我方增援，出现预警后回合结束敌人增援，同时我方有塞巴斯塔增援。
熟练度：6回合以内敌全灭。

■第六话A：圣十字军の胁威。



胜利条件：敌全灭。
败北条件：我方全灭。
攻略要点：第三回合我方增援出现，利用“加速”往上消灭上方不动的几个敌人，其余的很容易消灭。
熟练度：4回合内敌全灭。

■第六话B：白银の堕天使。
胜利条件：组织敌人侵入基地司令部或敌全灭（导弹出现后：大型导弹到达基地司令部前HP在40%以下）。
败北条件：ヒリュウ改 击沉、敌人侵入基地司令部（导弹出现后：击沉导弹、导弹到达基地司令部、ヒリュウ改击沉）。
攻略要点：ペスト消灭后，右侧有敌人导弹出现，同时女主角乘坐ヴァイスリッター增援。
熟练度：7回合内将ペスト击沉。

■第七话A：关门海峡を防御せよ。
胜利条件：キラーホエール的HP在20%以下。
败北条件：キラーホエール到达北端、キラーホエール击沉、リユウセイ击沉。
攻略要点：第三回合敌人在右侧陆地有增援出现，堵住リユウセイ的道路消灭。
熟练度：敌人增援出现后，3回合击沉テンザン。

■第七话B：北の大地、燃ゆ。
胜利条件：タウゼントフェスラー到达北端、敌全灭（敌增援后：阻止敌侵入基地司令部、トーマス击沉）。
败北条件：タウゼントフェスラー击沉、ヒリュウ改 击沉(敌增援后：敌侵入基地司令部、ヒリュウ改 击沉)。
攻略要点：先打头目，让敌杂兵先挡住タウゼントフェスラー的去路争取时间，タウゼントフェスラー脱出后敌人在左侧增援）。
熟练度：レオナ和ユーリア两人击沉（ユーリアHP在30%以下会撤退）。

■第八话A：ハガネ发进。
胜利条件:敌全灭、ハガネ进口防御。
败北条件：敌人侵入ハガネ入口、ライ击沉。
攻略要点：第五回合我方母舰在ハガネ升起，母舰出现以后其他机体可全部上冲。
熟练度：7回合除エルザム以外全灭。

■第八话B：离别、そして。
胜利条件：敌全灭（敌增援后：ガーリオン・トロンベ击沉）。
败北条件：グルンガスト零式击沉、母舰击沉（敌增援后：グルンガスト零式击沉、母舰击沉）。



攻略要点：第一次敌人全灭以后上方会有敌人增援。ガーリオン・トロンベHP在1/3时会撤退。
熟练度：5回合内テンペスト或テンザン击沉（两人HP60%以下撤退）。

■第九话A：海沟よりの刺客。
胜利条件：ハガイ到达南端。
败北条件：ハガイ击沉。
攻略要点：没有什么难点，很容易就可以办到，母舰皮很厚，武器改造一下最好。
熟练度：敌全灭。

■第九话B：月からの使者。
胜利条件：シャトル发射台防御、敌全灭。
败北条件：敌人侵入シャトル发射台、我方一机体被击沉。
攻略要点：第三回合结束敌左侧增援，4回合我方增援赶到。难点是开始我方人员少，敌人移动迅速。
熟练度：7回合内敌全灭。

■第十话A：16年目の复。
胜利条件：敌全灭（我方增援后：敌全灭）。
败北条件：我方一机体击沉（我方增援后：母舰击沉）。
攻略要点：第二回合敌人有增援出现，第三回合结束我方5名队员可以参战。敌人头目比较难缠，第四回合我方增援后再集中攻击。
熟练度：4回合内敌全灭。

■第十话B:再会、そして巨大なる盾。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：母舰击沉。
攻略要点：敌人全灭以后在右上角有大量增援出现。敌人全灭后，ゼンガ—以敌人身份出现且实力超强。只要能消减他10000左右HP便可以了。
熟练度：敌人增援以后4回合内击沉レオナ或ユーリア。

■第十一话A：魔装机神。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：ハガネ击沉。
攻略要点：我方母舰开始不可以移动，敌人炮台多且射程远，还防守基地不动。我方大多机体受海的限制很大，好在第三回合魔装机神出现消灭大部分炮台，能否快速接近敌人就是



取得熟练度的关键。
熟练度：6回合内敌全灭。

■第十一话B：月灯りと统身。
胜利条件：敌全灭（我方增援后：敌全灭）。
败北条件：R-GUN击沉（我方增援后：母舰击沉、R-GUN击沉）。
攻略要点：利用“集中”和敌人对抗2回合不成问题，第三回合我方在左下角增援。利用母舰移动到敌群中，取得熟练度不难。
熟练度：5回合内敌全灭。

■第十二话A：超战士グルンガスト。
胜利条件：イルム和タウゼントフェスラー会合(イルム换乘机体后：敌全灭)(我方母舰登场后：敌全灭)。
败北条件：タウゼントフェスラー击沉、イルム击沉（イルム换乘机体后：イルム击沉）（我方母舰登场后：ハガネ击沉）。
攻略要点：开始敌人可不必理会，会合首要。会合后下回合我方母舰赶到,消灭剩下的敌人轻松取得熟练度。
熟练度： 6回合エルザム击沉或除エルザム外敌全灭。

■第十二话B：ムーンクレイドル。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：母舰击沉。
攻略要点：第二回合敌人在上方大量集结，右侧也有5架第三方无人机体出现，敌人全灭后无人机体开始向我方攻击。
熟练度：6回合内敌全灭。

■第十三话A：ビア・ンゾルダーク。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：ハガネ击沉。
攻略要点：敌全灭后DC统帅ヴァルシオン登场，超级变态的头目，等级20，HP45000小心对付。DC统帅逃跑后正树赶到，同时敌人增援赶到。



熟练度：ヴァルシオン出现3回合内HP80%以下。

■第十三话B：バニシング・トルーパー。
胜利条件：6回合内ヒリュウ改到达上方指定地点脱出。
败北条件：ヒリュウ改击沉、6回合ヒリュウ改没有顺利脱出。
攻略要点：第一批敌人干掉后，在脱出地点敌人会2次增援。消灭全部敌人后敌人最后增援2艘战舰，同时我方ブリット会换乘新型机体出场。
熟练度：敌全灭。

■第十四话A：オーバー・ザ・ライン。
胜利条件：ハガネ到达最南端、敌全灭。
败北条件：ハガネ击沉、リユウセイ击沉。
攻略要点：敌人射程长，不少还会援护，很难对付，尽量减少敌人的援护是迅速取胜的关键，同时敌人还会增援2回。
熟练度：9回合内敌全灭。

■第十四话B：ブライアという男。
胜利条件：ペレグリンHP75%以下（敌人增援后：敌全灭）。
败北条件：ペレグリン到达西端指定场所、ペレグリン击沉、母舰击沉（敌人增援后：母舰击沉）。
攻略要点：ペレグリン距离很远，最快也要2回合才进入我方有效射程，还是攒钱改造比较容易取得熟练度。敌舰停止运动后，在左上方会有大量增援。下回合ゼンガ—在我方附近登场，要注意。
熟练度：3回合内达成胜利条件。

■第十五话A:トーマスの圈套(わに)。
胜利条件：リョウト机HP50%以下

或トーマス击沉。
败北条件：ハガネ击沉。
攻略要点：要取得熟练度就不要去攻击リョウト，消灭完敌人杂兵后慢慢收拾トーマス就可。
熟练度：トーマス击沉。

■第十五话B：宇宙を贯く柱。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：母舰击沉。
攻略要点：第三回合结束敌人在上方和下方有增援出现，同时ペレグリン周围出现一架HP在10000以上的无人驾驶机体，应优先击破，增援的敌人都会来援护。
熟练度:10回合以内击沉ペレグリン。

■第十六话A：スターバク岛波高し。
胜利条件：敌全灭（白河愁出现后：ハガネ到达地图边缘）。
败北条件：ハガネ击沉（白河愁出现后，ハガネ击沉）。
攻略要点：リョウト中途会加入我方阵营，6回合解决敌人不成问题。敌全灭后，白河愁出现，强敌！
熟练度:6回合内敌人初期配置全灭、不过トーマス和テンザン撤退也可。

■第十六话B：“咒い”を封じ入めたもの。
胜利条件：敌全灭。



败北条件：タウゼントフェスラー击沉、敌机体侵入コルムナ、母舰击沉
攻略要点：第一批敌人消灭后，在下侧有敌增援，同时我方其余队员赶到。可以轻松取得熟练度。
熟练度：7回合内ペレグリンHP25%以下。

■第十七话A：ラストバタリオン。
胜利条件:6回合内ハガネ到达最南端
败北条件：6回合ハガネ没有到达最南端、ハガネ击沉。
攻略要点：ハガネ接近南端或敌全灭后，敌人再次增援挡住去路，同时リユウセイ乘坐R-1登场。
熟练度：テンペスト击沉。

■第十七话B：エルピス、急袭。
胜利条件：8回合内我方机体到达指定地点。
败北条件：8回合我方机体没有到达指定地点、我方1机体击沉。

攻略要点：本关不容易取得熟练度，ペレグリン又多，皮又厚，血还多，就考验玩家改造武器的本事了。敌人会不断增援，不要管其他杂兵。
熟练度：ペレグリン全击沉。

■第十八话A：冥王の岛。
胜利条件：ハガネ目的地到达（ハガネ到达后，出ハガネ以外所有机体到达指定地点）。
败北条件：ハガネ击沉（我方1机体击沉）。
攻略要点：首先要干掉炮台和水中的舰艇，3回合后敌人会出现援军，增援后的敌军HP都很高，要小心对付。
熟练度：7回合クロガネ击沉。

■第十八话B:右手に剑、左手に希望。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：母舰击沉。
攻略要点：要取熟练度，最快也只能攻击ジーベル2回合，能否一边挡住敌人杂兵让主力前冲就是胜利的关键，女主角机体最好加移动增加的芯片。
熟练度：6回合内ジーベル击沉

■第十九话A：晓の决战。
胜利条件：ヴァルシオン击沉。
败北条件：我方全灭。
攻略要点：第四回合敌人会增援一些机体，稳扎稳打，一个个击破，最



后再主攻头目，切不可机体过于分散。白河愁不会主动攻击我方。
熟练度：グランゾンHP40%以下。

■第十九话B：いつか来るべき日のために。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：母舰击沉。
攻略要点：同样要稳扎稳打的一关，消灭掉所有杂兵在向ゼンガー挑战，如果提前将ゼンガー司令击沉，ゼンガー也会逃跑。
熟练度：ゼンガー击沉（ゼンガーHP30%时撤退）。

■第二十话A：侵略者の影
胜利条件：敌全灭。
败北条件：我方全灭。
攻略要点：敌人会增援2次，第一次在DC本部上方，第二次在右侧。第二次增援后正树会赶来用地图炮消灭右侧海面的敌人。

熟练度：5回合内地图敌人全灭。

■第二十话B：プライベート・アイズ。
胜利条件：敌全灭。
败北条件:カチーナ、ラッセル机击沉。
攻略要点：第二回合敌人左上角增援，第三回合我方母舰赶到。尽量让我方先出场的机体尽量杀敌，可占据卫星，为援军争取时间。灭敌后在下方敌再次增援。
熟练度：5回合地图清版。

■第二十一话A：リトル・プリンセス。
胜利条件：我方机体目的地到达、敌全灭。
败北条件：敌人侵入リクセント城、ハガネ击沉。
攻略要点：敌人杂兵全灭以后在城堡外有敌人增援。关键是守城的队员要合理的阻挡敌人援军的道路并消灭敌人。
熟练度：ライノセラス击沉（ライノセラスHP30%以下会逃跑）。

■第二十一话B：小さな姬君
胜利条件：我方目的地到达（敌人增援后：敌全灭）。
败北条件：敌人到达我方目的地、我方1机体击沉（敌增援后：我方1机体击沉）。



攻略要点：地图和A相同。很容易的一关，只要使用加速，主角2回合到达目的地不是问题。目的地到达后敌增援出现。
熟练度：3回合内目的地到达。

■第二十二话A:R-1对アルトアイゼン。
胜利条件：アルトアイゼンHP40%以下。
败北条件：我方1机体击沉。
攻略要点：两个流程主角大比拼，没有什么难度的，只是一场演习。
熟练度：4回合终了胜利条件达成、キョウスケ不能击沉。

■第二十二话B：铳と拳。
胜利条件：R-1HP60%以下。
败北条件：我方任何1机体击沉。
攻略要点：和A相同场景，不过要反过来罢了，同样容易。
熟练度：3回合胜利条件达成、リュウセイ击沉不可。

■第二十三话(共同)：ネビーイーム出现。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：カチーナ机击沉、母舰击沉。
攻略要点：合理利用精神力是取得熟练度的关键，敌人会2次增援，每消灭一批便会增援一批，第二次增援后白河愁和正树会赶到，在最后一回合好好利用这两人就可得熟练度。过关后得到R-GUN。
熟练度：6回合内地图清版。

■第二十四话（共通）：リューネ、そしてヴァルシオーネ。
胜利条件：敌全灭（敌全灭后：リョーネ击沉）。
败北条件：母舰击沉（敌全灭后：母舰击沉）
攻略要点：很容易得到熟练度，敌全灭后リョーネ以敌方角色登场。
熟练度：ジーベル击沉（ジーベルHP30%以下撤退）。

■第二十五话（共通）：毒蛇の牙。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：カイ击沉。
攻略要点：一开始我方只有1人，只要拖住下面的敌人，在第三回合结束我方战舰就会在右侧增援，增援后消



灭敌人不成问题。
熟练度：6回合内敌全灭

■第二十六话(共通)：その男の真意
胜利条件：敌全灭（母舰登场后：敌全灭）
败北条件：我方击沉（母舰登场后：母舰击沉）
攻略要点：一开始我方只有两人出场，第二回合敌人有增援，第三回合我方两名队员赶到。第四回合母舰赶到，同时R-3可以出场了。5回合敌方ゼンガー登场。
熟练度：ゼンガー击沉（ゼンガーHP50%以下撤退）

■第二十七话（共通）：ゲイム・システム
胜利条件：敌全灭
败北条件：母舰击沉
攻略要点：最大难点就是只有正树和リョーネ3回合内能和ヴァルシオ改战

斗，能否达成就看各位武器的改造了。条件达成以后敌人会增援，而且ヴァルシオ改的HP会加满。

熟练度：3回合内ヴァルシオ改HP60%以下。

■第二十八话（共通）：十字军が消える日。

胜利条件：敌全灭（敌人增援后：6回合内シァイン的ウァルツオン改HP10%以下）（达成目的后：敌全灭）。

败北条件：母舰击沉（敌增援后：シァイン的ウァルツオン改击沉、规定回合经过、母舰击沉）（达成目的后：母舰击沉、グルンガスト零式击沉）。

攻略要点：第三回合结束后敌人会增援一次。シァイン的ウァルツオン改出现后会加气力每回合使用必中、回避，然后去版面的中间，最好留一批人马先到达シァイン出现的地方等待。达成目的后，ゼンガー击沉敌人母舰加入我方。

熟练度：敌增援后，5回合胜利条件满足。

■第二十九话(共通):シュネーブ坏灭。

胜利条件：敌全灭（神秘敌人逃跑后：3回合我方机体搭在母舰）。

败北条件：母舰击沉(神秘敌人逃跑后:3回合内我方机体没有搭在母舰)。

攻略要点：难点是开始就和敌人距离很远。大部队起码3回合后才能攻击敌人，几个拥有加速的队员应着重修改武器。敌人全灭后，在上方水域出现一神秘机体，HP650000。中途他会逃跑。

熟练度：4回合内敌全灭。

■第三十话（共通）：里切りの铳口。

胜利条件：敌全灭（敌人第一次增援：敌全灭）（敌人二次增援后：敌全灭）。

败北条件：我方母舰击沉（敌第一次增援：我方增援的5架机体有被击沉的、母舰击沉）（敌人二次增援后：リュウセイ或クスハ击沉、母舰击沉）。

攻略要点：敌人全灭后，我方战舰最初位置左侧有大量敌人增援，同时另外5名队员赶到。R小队合体失败后イングラム成为敌人将R-3击沉，同时敌人二次增援。

熟练度：イングラム击沉（イングラムHP50%以下撤退）。

■第三十一话（共通）：反面の下にある颜は。

胜利条件：敌全灭。

败北条件：母舰全灭。









攻略要点：敌人机体低于6架后出现增援，之后敌人还会再次增援。第二次增援的的敌人远程能力都很强，体力上万，要小心对付。ガルイン出现在母舰最初的上边，要提前埋伏便可轻易达成条件。

熟练度：第二次增援后，7回合内击沉ガルイン（ガルインHP30%以下逃跑）。

■第三十二话（A）：切ち断れぬ操り系。

胜利条件：敌全灭（グルガスト贰式登场后：グルガスト贰式HP10%以下）。

败北条件：ブリット击沉、母舰击沉（グルガスト贰式登场后：グルガスト贰式击沉、母舰击沉）。

攻略要点：预警后，回合结束在左侧有敌大量增援，グルガスト贰式以敌方角色出场。

熟练度：ゲーザ击沉（ゲーザHP30%以下撤退）。

■第三十二话（B）：消えた白骑士

胜利条件：クスハ的机体HP在10%以下（敌人再次增援后：敌全灭）。

败北条件：クスハ击沉、我方人员击沉（敌人再次增援后：我方机体击沉）。

攻略要点：开始我方只有3人，而且都是主角，难度不是很大。达成后上侧敌方增援，我方女主角离开，只剩2人作战，不过只要坚持一会就有增援赶到。

熟练度：2回合内胜利条件满足。

■第三十三话（A）：伪りの影。

胜利条件：敌全灭。

败北条件：我方任何1机体击沉

攻略要点：开始我方3人对敌三人（DC总帅、白河愁和一个AI），有些过分的要求。エクセレン出场后只要攻击她，我方和敌方就会增援，同时DC总帅和白河愁会撤退，此关敌人众多，条件苛刻。

熟练度：7回合内地图清版。

■第三十三话（B）：赤い修罗。

胜利条件：敌全灭。

败北条件：我方R小队全灭（开始的3人）。

攻略要点：开始リュウセイ被敌方包围，不过敌人主要攻击R-3。第二回合后敌人会增援。之后敌人还会在右下角增援。R小队合体后我方人员在右侧赶到。

熟练度：敌人第二次增援后，7回合内除ヴァイクル外敌全灭。

■第三十四话（A）：钢の巨神。

胜利条件：敌全灭（敌人增援后：グルガスト贰式和ブリットHP10%以下）（グルガスト贰式击爆后：敌全灭）。

败北条件：先出场的4人被击沉、母舰击沉（敌人增援后：先出场的4人有被击沉、グルガスト贰式击沉、母舰击沉）（グルガスト贰式击爆后：同胜利条件）。

攻略要点：敌人全灭后在右下角敌人增援。要让グルガスト贰式和ブリット发生战斗，之后グルガスト贰式会爆炸。再次击沉R-GUN后，会再次换乘新机体。本关应在尽量少回合的条件下快速达成前两项胜利条件。R式3机在剧情后会合体为SRX。

熟练度：R-GUN击沉后，8回合内R-GUNリヴァーレHP40%以下(他的HP99999，而且每回合回复HP，拥有众多无赖能力，HP在50%后会逃跑)。

■第三十四话（B）：亡灵、过去より来たりて。

胜利条件：敌全灭（母舰到来后：敌全灭）。

败北条件：我方人员击沉（母舰到来后：母舰击沉，包括クロガネ）。

攻略要点：我方又是3人出现，敌人只有R-GUN，只要消减其一定HP就会逃走。之后，敌人在上边增援。下回合我方2人赶到。母舰到来后，海面敌人增援到达。

熟练度：ガルイン击沉（ガルインHP25%以下撤退）。

■第三十五话（A）：水の国の方舟。

胜利条件：シロガネ防御、敌全灭（我母舰到达后：敌全灭、シロガネ防御）。

败北条件：シロガネ击沉、我方人员击沉（我母舰到达后：シロガネ击沉、母舰击沉）。

攻略要点：中途ゼンガー会加入，没有什么难点。第二回合结束我方战舰到达，初シロガネ外，其他人员撤退。敌人大量增援。如果配合合理的话5回合是够富余的，注意给シロガネ击沉回复HP。

熟练度：我方母舰到达后，5回合内敌全灭。

■第三十五话（B）：夺还。

胜利条件：敌全灭（敌人增援后：エクセレン机体HP10%以下）（エクセレン加入后：敌全灭）。

败北条件：キョウスケ击沉、母舰击沉（敌人增援后：エクセレン击沉、キョウスケ击沉、母舰击沉）（エクセレン加入后：キョウスケ击沉、母舰击沉）。

攻略要点：第二回合敌人在右上角会增援，移动快的要尽量前移。敌增援后キョウスケ会使用热血、闪避、加速、必中和加气力。取得熟练度后エクセレン加入。

熟练度：4回合胜利条件满足。

■第三十六话（A）：マリオネット・ソルジャー。

胜利条件：敌全灭（导弹出现后：所有导弹HP20%以下，其他所有敌人全灭）。

败北条件：母舰击沉（导弹出现后：导弹击沉、导弹接近母舰、母舰击沉）。

攻略要点：敌人都是1万以上的HP，两头目都在5万以上，3回合可进入战斗，要提前给主力增加长射程武器。下侧的头目击沉后，大型导弹在他旁边出现。

熟练度：10回合内地图清版。

■第三十六话（B）：秘めたる力。

胜利条件：敌全灭（我增援后：敌全灭）。

败北条件：我方两人击沉（我增援后：母舰击沉）。

攻略要点：开始我方只有2人，对方是白河愁，他的实力就不用俺多说了。取得熟练度后，敌人和我方都

会增援，白河愁逃跑。
熟练度：4回合白河愁HP70％以下。

■第三十七话（A）：黑い幽灵
胜利条件：敌全灭。
败北条件：リン击沉。
攻略要点：坚持3回合，第三回合我援军赶到，形势逆转。敌全灭后在右下角有敌人增援，应派人先到达这里埋伏。
熟练度：7回合内地图清版。

■第三十七话（B）：远き故乡。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：母舰击沉。
攻略要点：不是很难，敌人杂兵只会逃跑，就是ガルイン离得太远，最快也要4回合才能到达。ガルイン击沉后，敌人会在我战舰最初位置大量增援。
熟练度：6回合内ガルイン击沉。

■第三十八话（A）：オペレーツョンSRW。
胜利条件：敌全灭、我方战舰防卫（导弹出现后：我方全部战舰指定地点到达）。
败北条件：我方战舰击沉（导弹出现后：我方战舰击沉）。
攻略要点：敌人全灭后，敌人导弹登场击沉我方2艘战舰，同时大量增援。没有回合限制比较容易完成胜利条件，要是敌全灭，就要在保证战舰安全的情况下努力了，全部HP5万。
熟练度：最终胜利条件敌全灭。

■第三十八话（B）：作战コードS·R·W。
胜利条件：敌全灭、我方战舰防卫（敌人二次增援后：R-GUN的HP在40％以下、核弹HP全部20％以下）。
败北条件：我方战舰击沉（敌人二次增援后：我方战舰击沉、核弹击沉）。
攻略要点：开始我一战舰不能行动。敌人第二次增援在下边，注意保护下侧战舰。 敌人第二次增援是大量核弹，比较难缠。
熟练度：15回合内地图清版

■第三十九话（A）：白き魔星を击て。
胜利条件：5回合内到达指定地点（达成条件后：ハガネ到达新的指定地点）。
败北条件：胜利条件没有满足、我方母舰击沉（达成条件后：母舰击沉）。
攻略要点：只要撕开敌人的防线，母舰突破不是问题，达成条件以后，敌人再次增援，出现新的到达地点。敌人发生内战后再次增援，我方也有ゼンガー和1母舰加入。不要理会敌人头目，即使是击沉它也会再次登场。
熟练度：4回合内胜利条件满足。

■第三十九话（B）：一点突破。
胜利条件：ヒリュウ改、ハガネ到达ネビーイーム（敌人增援后：ゲーザ击沉）。
败北条件：ヒリュウ改、ハガネ击沉（敌人增援后：ヒリュウ改、ハガネ击沉）。
攻略要点：没有什么难的，达成后敌会增援。
熟练度：胜利条件达成前敌全灭。

■第四十话（A）：インセクト·ケージ。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：クロガネ击沉。
攻略要点：一开始没有任何敌人。2回合结束敌人出现在上方。敌人全灭后顶端敌人再次增援。全灭后，我方成员一个模样、驾驶一样机体的敌人出现在右侧。再次消灭后，在右上角敌人会3次增援。
熟练度：6回合内敌全灭。

■第四十话（B）：赌けの代价。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：我方全灭。
攻略要点：达成以后，敌人イングラム在右边增援
熟练度：6回合内ガルイン击沉。

■第四十一话（A）：手にする剑は两刃なり。
胜利条件：イングラム击沉（基地崩坏后：シュデッカ击沉）。
败北条件：母舰击沉（基地崩坏后：母舰击沉）。
攻略要点：イングラムHP在20万，而且皮很厚，能取得胜利不看别的，看你手中的铁是否够把主力武器升到头，不然，熟练度基本上说是不可能取得了。胜利后场地崩坏。敌人再次出现，而且很多。小心敌人头目的地图兵器。体力嘛30万！而且每回合HP大量回复……简直不是人（mine语：BOSS就是BOSS，慢慢来吧……）我倒！
熟练度：7回合内イングラム击沉。

■第四十一话（B）：ただ、击ち贯くのみ。
胜利条件：ヅュデカ击沉。
败北条件：我方全灭
攻略要点：不多说什么了，能否达成就看各位的实力了，注意BOBB地图炮。
熟练度：10回合内ヅュデカ击沉击沉。

■最终话（共通）：最后の审判者。
胜利条件：セプタギン击沉（敌人增援后：在规定回合内击沉セプタギン）。
败北条件：母舰击沉（敌人增援后：规定回合内没有击沉セプタギン）。
攻略要点：不多说了，看各位的吧，反正是最终话,不要吝啬了,该用的用,该花的花吧。头目HP40万,比上回合那位有过之而无不及。头目HP在1/4时,敌人4艘战舰增援。1/2是还有增援。
熟练度：无





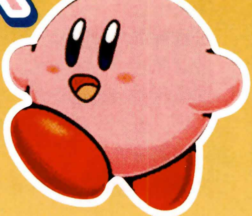
（全文完）
■文／GOKUMINE





星之卡比DX

文/WE4



任天堂的人气角色——星之卡比终于在GBA上登场了。与SFC上的前作相比，此作的趣味性大增，并且各类隐藏要素多得惊人。由于时间版面有限，笔者只找到了部分隐藏要素，剩下的大部分内容还需玩家去认真发掘。

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2002.10.25
	类型：ACT 价格：4800日元	其他：1～4人

接上期

LEVEL 4 ~GRAPE GARDEN~

Stage 1

在此关一开始可以遇到一个会放火球的家伙，可以将其吸收，这样卡



比就会吐火了，不过再往后走一点可以拷贝到LASER的能力，威力比吐火强多了。

Stage 2

此关是在城堡中，一定要拷贝到SPARK的能力，这样才能利用放电引爆城堡上的炸弹，从而把城墙炸开才能继续前进。



Stage 3

此关一上来最好拷贝到FIRE的能力，这样对付敌人就容易多了，在空



中的版面里，要注意不要被风吹跑从而与敌人相撞。

Stage 4

此关没有太强的特殊能力，只有SWORD还可以勉强一用，此关的地形



较窄，要尽量避免使用飞行。

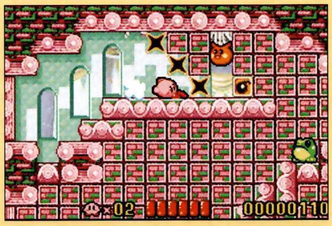
Stage 5

一上来可以吃到一个加血，在对付BOSS时要不时跳起来吸收并放出星星攻击BOSS，待在正中间下面很容易被打死。

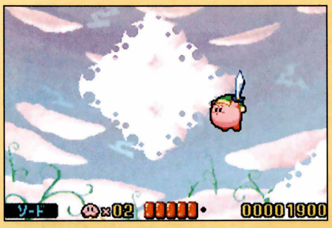


Stage 6

一开始要不断利用滑踢引爆炸弹炸开通路，在水中时要小心对付那些鱼，对付BOSS时要利用飞行避开BOSS的攻击。



LEVEL 5 ~YOGURT YARD~



Stage 1

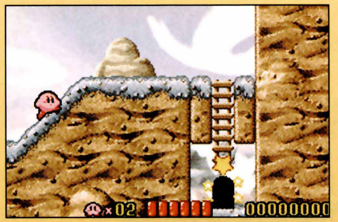
在不断下降的版面中，要是能在之前拷贝到SWORD的能力就容易多了。

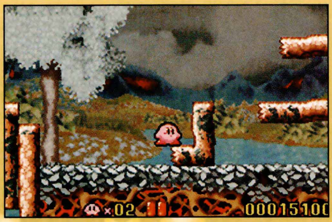
Stage 2

在水里的版面可以吃到1UP，有很多的路线可以走，自己摸索一下吧。

Stage 3

一开始上升的版面中只要不断向上飞就可以了，随后横版中可以拷贝到WHEEL能力，是对付敌人的有力武器。





Stage 4

在充满刺的场景中要小心避开敌



人前进，如果操作得好的话还可以吃到1UP。

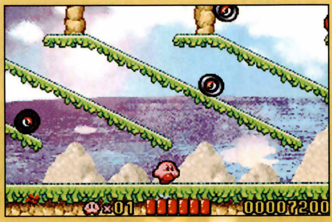
Stage 5

一上来可以拷贝到SWORD能力，然后乘着星星飞向城堡，在城堡里无论是用SWORD还是FIRE过关都是很容易的。



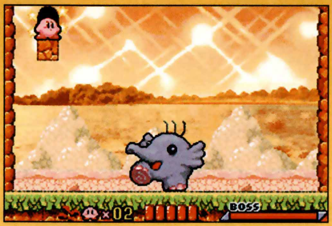
Stage 6

此关可以拷贝到WHEEL能力，利用这项能力小心避开那些讨厌的轮子。

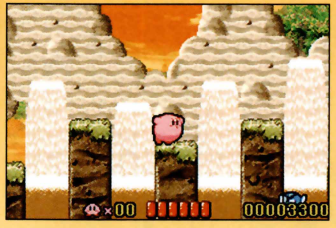


LEVEL 6 ~ORANGE OCEAN~

Stage 1



一开始的水中版面不能使用特殊能力，只有靠喷水小心前进，BOSS大象不太好对付，只有等她吐出光球时才能吸收并攻击之。



Stage 2

在都是瀑布的场景中要小心不要掉到水中去。

Stage 3

在轮船的版面中可以拷贝到SPA-





RK能力，对付BOSS是很好用。



Stage 4

走到树下时别光顾着欣赏美景，小心椰子掉下来砸到你，还是拷贝SWORD能力比较容易。



Stage 5

在这里可以拷贝ICE能力，在向上



的版面中只要小心飞行即可通过。

Stage 6

这里可以拷贝到很多能力，有ICE、SPARK、SWORD等，选一种你喜欢的能力大胆地前进吧。





LEVEL 7 ~RAINBOW RESORT~

Stage 1

一开始可以拷贝到LASER能力，



由于发出的激光可以沿墙壁反弹，打击敌人非常有效，千万别丢了。

Stage 2





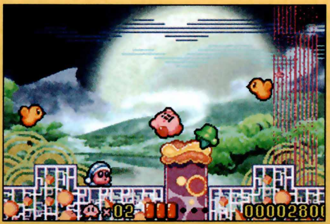
上来就进入城堡，随后马上就是与BOSS的战斗，只要吸收她的炸弹就可以攻击她，很容易取胜。

Stage 3

很漂亮的一关，但是敌人可没那么可爱，可以拷贝到SLEEP能力，但没啥用，小心为妙。

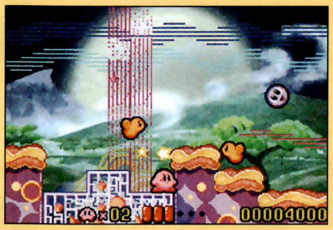


Stage 4



和上一关的场景差不多，但是敌人更强了，可以拷贝到LASER能力，一定不要丢了，否则会很难打。

Stage 5

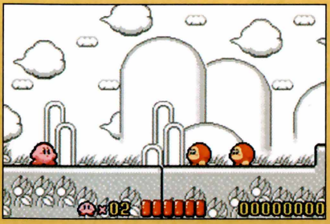


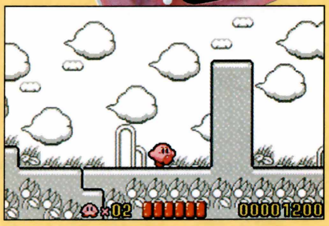
场景还是没变化，不过一定要小心那个从上面掉下来的炸弹，爆炸的范围很广，不要往回走，敌人会重新出现。



Stage 6

很像超级马里奥的一关，这关出





奇的容易，可能是在为最后的决战做准备吧。（回光返照？）

FINAL BATTLE

BOSS扔出的东西很快就会爆炸，所以要眼疾手快，小心它的跳起攻击，BOSS的HP很长，要有持久战的准备。







前段时间，日刊《PLAYSTATION》记者应GT生父山内一典先生之邀，造访了POLYPHONY DIGITAL的公司新址。这里的工作环境让所有开发人员都羡慕不已，其豪华而前卫的布局令人大跌眼镜！GT小组在这里办公，理应为我们奉上全球第一的赛车游戏。

POLYPHONY DIGITAL 公司新址传真

未来「GT4」就诞生在这个地方!!

POLYPHONY DIGITAL公司所在的大厦本身并不起眼。刚进大门的时候，记者的心中还有些疑惑。但是，走出二楼的电梯的时候眼前豁然开朗，仿佛来到了另一个世界。正如山内先生所言，“我们公司的大门就像高级俱乐部”。记者怀着兴奋的心情踏入了办公室，原来这里除了工作的空间外，还配备了娱乐室、午休室，甚至设置了日式的小会议厅。

POLYPHONY DIGITAL 新办公室的4大特征

POINT-1 房间非常宽阔!!

整个办公空间达2600平米！用榻榻米计算，大概相当于1600个榻榻米的面积。据说办公室里甚至有工作人员穿旱冰鞋穿梭往来。

POINT-2 布置新潮前卫!!

社长室与服务器工作室四面都是透明的玻璃墙，会议室的整个墙面都是可供演示的白版。如此前卫的布局还是头一会见到。

POINT-3 工作环境舒适!!

公司为员工配备了健身器材齐全的休息室、消除疲惫的淋浴房、安静优雅的午休室，以及对腰部呵护备至的工作椅。各位感觉如何？

POINT-4 公司专用停车场!?

瞧！这里还有轿车专用的电梯！可供停放轻型轿车或是车身较小的车辆。在如此豪华的环境中还有工作的心情吗？

president's room

参观山内一典的社长室





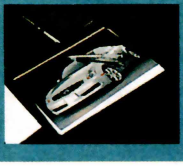
开放式的房间光线充足，可以集中精力工作。

计划席卷全球的GT4的开发环境已经齐备

公司里最醒目的地方当然是社长室。正如上图所示，四周全部是玻璃墙壁，房间里放着一台PC机和一台苹果机，PC机上接了两台显示器，好像宽银幕一样，工作起来心情自然舒畅。这样的环境编辑起动画来一定十分方便。



这是在海外举办宣传活动时分发的文字资料。

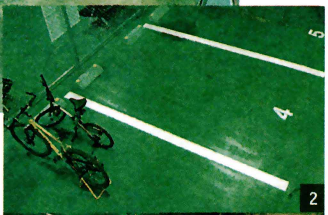


据说下次要为AIRLINE设计喷气发动机配件……





1



2



3



4



5



6



7



8



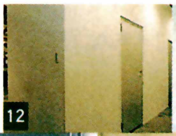
9



10



11



12



13



14



15



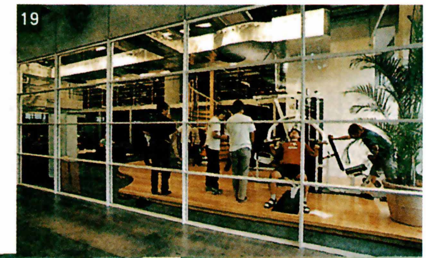
16



17



18



19



20



21



22

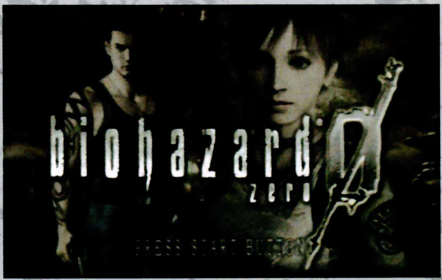


23



24

1.5–POLYPHONY DIGITAL公司员工工作的场所。2.3–传说中的停车场。虽然现在停放的是自行车，但是迟早会停满轻型轿车。4–支撑POLYPHONY DIGITAL公司的顶梁柱。6–书架。上面放满了与汽车、电脑相关的书籍和塑料模型。7–增强照明的小工具。“我们本来打算把房间布置得更亮堂一些”，山内先生如是说。8.19–休闲娱乐室。这里有按摩椅、专用冷藏柜和大功率的电炉，完全可以进行日常生活。9–试玩台。在这里可以体验《GT4》。10.13–中型会议室，房间的一整面墙都是白板，非常实用。11.18–大会议室，画面背后的墙壁上有一个可从天花板上升降的160寸超大屏幕显示器。12.14–午休室，这里摆放了床铺，主要供女性职员使用。门上的五星个数代表房间里的床铺数量。15–浴室，为彻夜工作的员工提供缓解疲劳的场所。16–会客室，为来访客人提供等待的场所。17–主服务器工作室，用来管理公司内的网络。20–在游戏展上使用的试玩台。21.22–展示以往获奖奖杯的展台。在这里记者还发现了英国公主亲笔签名的奖状。23–BAR，大家喝茶的地方，有小门通往日式房间。24–小会议室，有暖炕的日式房间，让人联想到身着和服的女性。



重点流程攻略 生化危机0

GC	厂商：CAPCOM	发售日：2002.11.21
	类型：AVG	价格：7800日元	其他：——

究极恐怖游戏终于发售了，想必各位已经等待很久了，这种游戏最大的乐趣就是独立探索，所以这次的攻略主要就是介绍一下游戏中一些重要的攻略方法以及一些较难谜题的破解，至于剧情还是请玩家自己来体验吧。

游戏中的主要注意事项

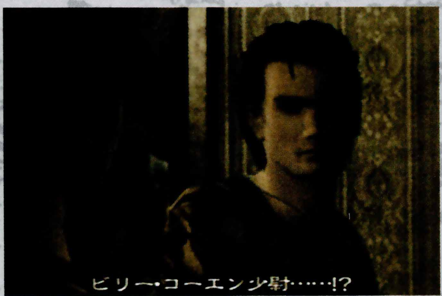
1. 要仔细观察地图，不放过每个房间中的每一个角落。
2. 要注意给道具做标记，看到新的道具要先捡起来，即使身上没地方先扔在地上也行，这样这个道具就会在地图上有显示，就不会找不到了。
3. 只要看到头上有小洞，就表示这里可以让女主角使用绳钩枪。
4. 只要看到有颜色的钢瓶就可以让女主角去提取药剂。

基本操作

左摇杆：控制人物行走
十字键：控制人物行走
右摇杆：控制另一个角色的行动
START：开始游戏，单独和共同行动的切换
A：确定，射击
B：跑步，取消
X：更换角色
Y：道具菜单
Z：地图
R：瞄准

列车篇

◆游戏开始后一直向左走，在这头那个暂时不能打开的门前发现一具男尸，调查后可以取得列车钥匙，随后Billy出现，强制进行剧情。在存盘室中可以取得子弹。



◆由于现在还不信任Billy，Reebeca决定独自搜索，往回走没几步，又是一具男尸破窗而入，原来是自己的队友Edwards，随后就闯入2只丧尸犬，不要犹豫，立刻开枪射击，消灭丧尸犬后可以在Edwards身上捡到子弹。

◆往右走上楼后会有强制剧情出现，此时Billy出现帮助Reebeca逃离险境，从此两人开始一起冒险。



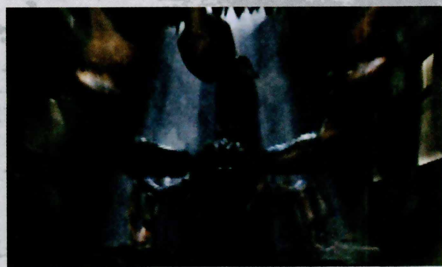
◆在二楼的窗户处可以利用梯子爬上车顶，Reebeca爬上车顶后前行并接通了电源，但是被突如其来的生物击落，掉到了下层的房间中。在房间中可以捡到一把钥匙。

◆两人只好分头行动，Billy来到了车尾部那个自动门的房间，那里有一个物品传送机， Reebeca利用它把钥匙交给了Billy，Billy打开了车头的房间，在取得地图后按下按钮，顺着梯子上去，取得锥子。

◆Billy出门时遇到了第一个BOSS，这是一只大蝎子，只要离近了用霰弹枪向下射击即可轻松取胜。取胜后可捡到一个铁钩。

◆两人一同前进，用铁钩子钩开了盖子，钻下去后来到了对面的房间，消灭两只丧尸犬，随后在车尾部两人合作取得绳钩枪。

◆在一层窗户处使用飞抓枪，Reebeca登上了车顶，顺梯子爬下，开门后有强制剧情，门口的通道也随即打通。



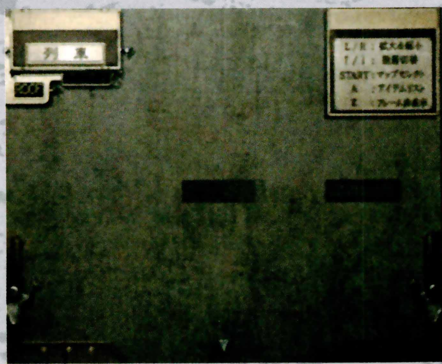
◆两人会合后，把捡到的两个金属圈放到公文包中，就可以得到一张CARD，用他可以打开车头的控制门。打开后会有强制剧情。



◆在车头里两人发现列车已经启动了自爆装置，于









是两人分头行动停止列车，如果选择Reebeca去列车后部，会在中间的车厢中见到已经变成丧尸的Edwards，不要悲伤了，赶快射击。在车尾利用在车头捡到的CARD输入数字，随后Billy也在车头输入数字。随后是强制剧情。

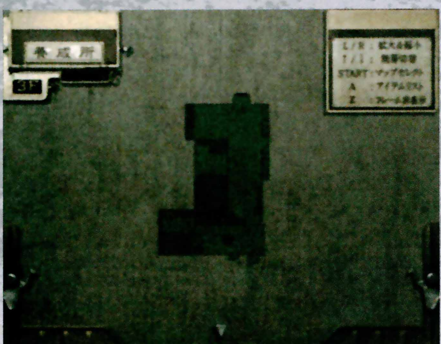
养成所篇

◆先到右边的储藏室去拿霰弹枪。



◆在齿轮房里有一个钟，如果把捡来的金属针放在上面，并且把钟拨至8点15分，那么那两个上面有神像的门就会打开。

◆在养成所中会捡到GOOD之书和EVIL之书，翻开







GOOD之书可以得到白之翼，翻开EVIL之书可以得到黑之翼，分别与先前捡到的黑白两个石像组合，组合后放到养成所大厅二层的天平上，中间所长的人像就会移开，通往地下的通道就会打开。

◆在对付BOSS大蜈蚣的战斗中，只要Billy不停地移动，随时变换视角，用小手枪就可以搞定。

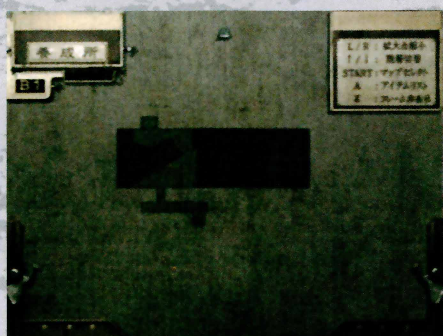


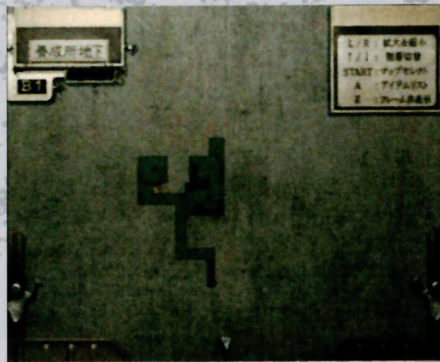
◆在养成所中会首次遇到俗称“鞭子手”的敌人，如果有条件的话就用火焰弹或硫酸弹攻击吧。

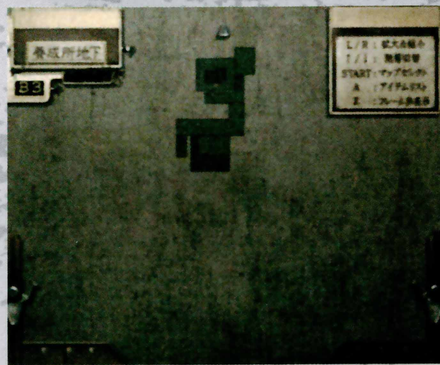
◆在推棋子的房间中，只要把白王旁边的棋子推到白王的上面一格即可，推其他的棋子会放出毒气，一定要小心。推完后获得石板。



◆在播放室，把两个胶片都放进去，可以看到演讲室里的座位编号，看完后得到演讲室控制台的启动盘。









◆在演讲室里，要两人分头行动，分别按下控制台上显示的号码。

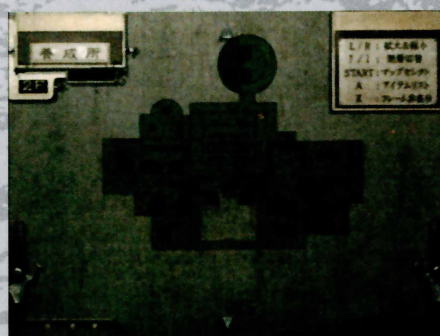
◆在有钢琴的屋子里，要让Billy弹钢琴，Reebeca进入暗门取得电池。

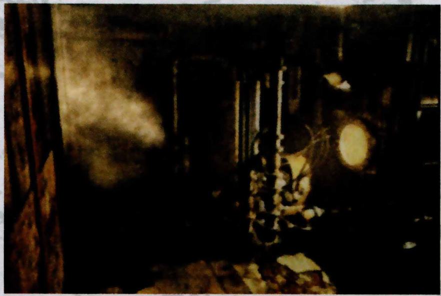
◆取得电池后去大门外，启动升降机取得石板。

◆捡到扳手后，去工具室拧开老虎钳，就得到了最后一块石板。

◆把三块石板都放到天文望远镜旁边的三个空格里，通往研究所的路就打通了。

◆此时应该回去整理装备，最好把榴弹枪及子弹全带上。别忘了带上绳钩枪。





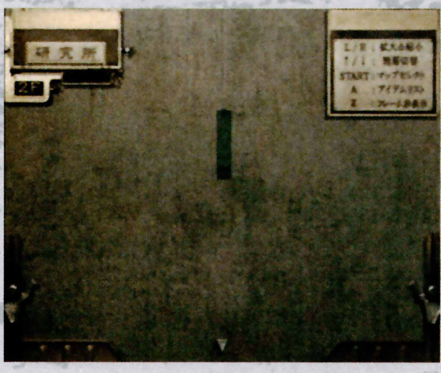
养成所地下篇

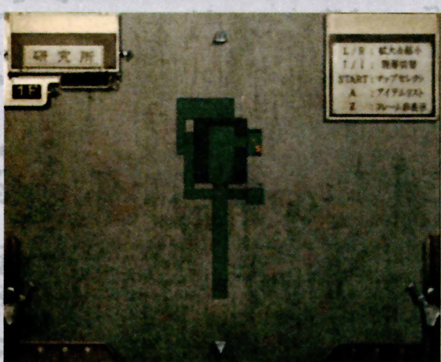
◆两人要合力爬上通风口，爬过通风口后，Reebeca要启动电源，按照上，上，下，上，上的顺序拨动5个开关，随后进入Reebeca被袭击落入地洞的强制剧情。



◆此时Billy要迅速通过养成所2层那个充满蒸汽的房间，要尽快救出Reebeca，否则就会GAME OVER。

◆来到地下三层，这里有一个武器室，利用在养成所里捡到的红头钥匙可以打开一个柜子，里面有手枪的瞄准镜，与手枪组合后可以大大提高手枪的威力，有时对付敌人可以一枪爆头。箱子的密码是385。





◆养成所地下有6个动物雕像，雕像上写的分别是：

狮子：强压着任何东西让他无法逃跑，地上之王。

蛇：用没有声的身体悄悄接近人，即使是地上之王也能毒死。

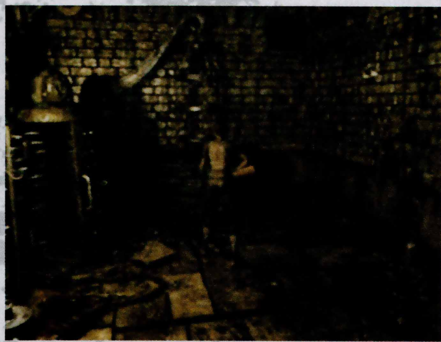
鹿：大角高高竖起，站立在大地上。

马：优美的身体飞奔而出，连跑的狡猾的动物都追不上。

鹰：自由地在天空中翱翔，脚下没有抓不到的东西。

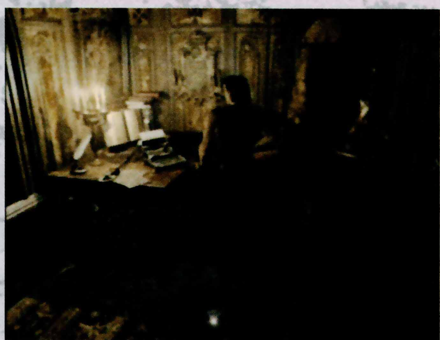
狼：以有角的东西为目标,用狡猾的智慧杀死它。

按照由弱到强的顺序，按照鹿、狼、马、狮、蛇、鹰的顺序点火，旁边的门就会打开。



◆养成所地下里有很多“鞭子手”，榴弹枪子弹也不少，不要小气，好好招待它们吧。

研究所篇



◆研究所的正门不能直接进去，先让其中一人踩住院子外面亭子里的石块，另一人进去，先到存盘室里整理装备。随后出门打BOSS。

◆BOSS是一只大蝙蝠，别理会那些小蝙蝠，向上打大蝙蝠，用手枪即可解决。

◆Reebeca用绳钩爬上屋顶，下来打开电源，然后两人乘电梯下去。





◆再一次使用绳钩，两人分开，随后Reebeca按下按钮，阻挡Billy的石板打开，但是也进来了丧尸，要切换到Billy消灭丧尸。

◆要利用物品传送机传送宝石。



◆要调和红绿药水从而得到剥离剂，可以溶解宝石外面的药瓶。

◆车场的门上有一个密码盘，密码是4863。

◆强制剧情后上车，车上有一把麦林手枪。

工厂篇&处理篇

◆在工厂的车场里会遇到Enrico，这里的场景和2代是一样的。



◆在这里要对付一只TRYANT，用麦林枪就可以很





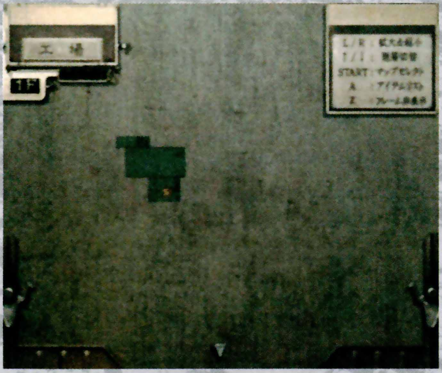
轻松地干掉它。

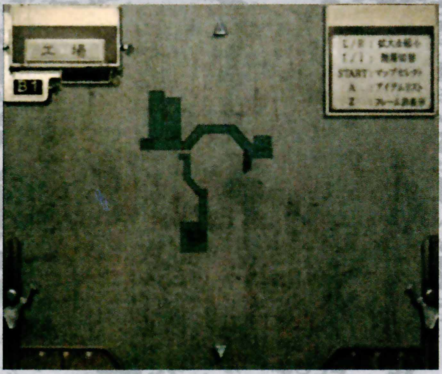
◆在处理场会拿到一个电脑芯片，把它放在传送机里面，就可以开动传送机，可以把Reebeca送到对面去，在对面Reebeca要拉下水闸开关，这样才能继续前进。

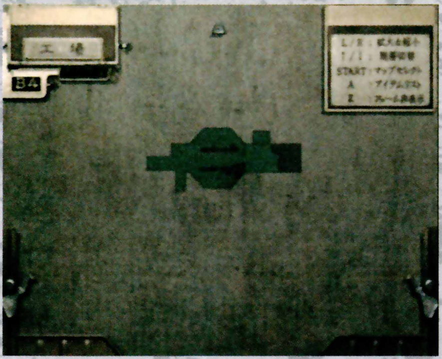
◆在一个桥上会遇到一只变异青蛙，一定不要与之纠缠，快速通过为上，因为它有一击必杀的招数。

◆注意从钢瓶中提取药剂，红、绿、蓝三种混在一起就是硫酸，这是组成蓄电池的重要材料。

◆在水池中推箱子时，要注意灰色的箱子是铁箱子，不能浮起来。







◆先把硫酸和工业用水组合在一起，在放进空电池盒里，即可组成蓄电池。

◆第一次遇到总BOSS时只要两个人都使用最强武器不停攻击即可。

◆开启最后一个门时两人要同时插入钥匙。

◆最终决战时，要注意Reebeca的位置，Billy要不断攻击BOSS吸引它的注意力，最好把它引到Reebeca已经打开开关的角落里。

◆通关后两人分手，前往洋馆。END

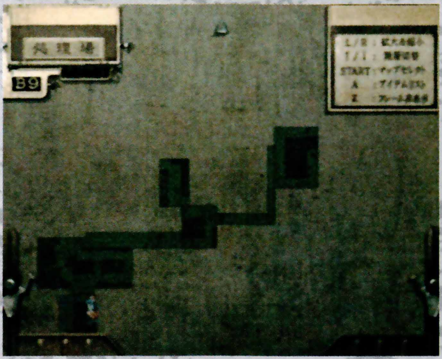
精彩结局

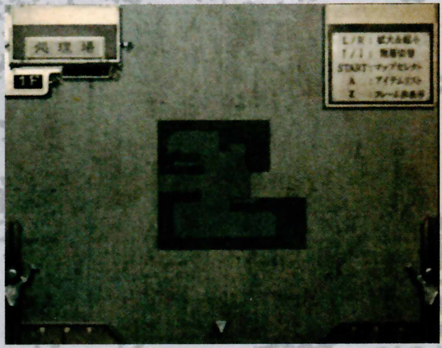


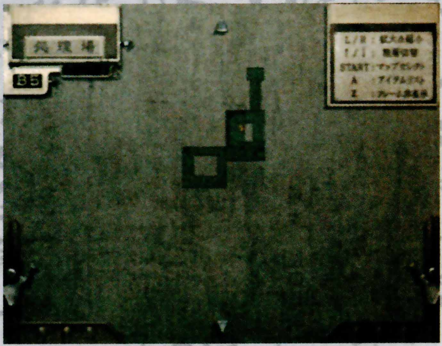


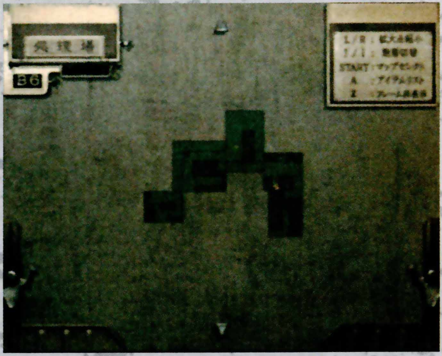


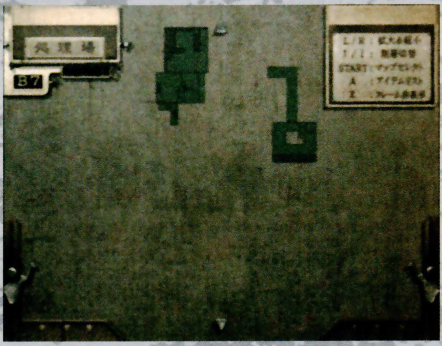


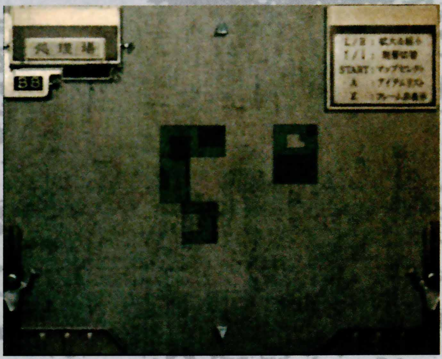














~七人的勇者传说~

摩尔摩斯骑士团

PS2上为数不多的传统细腻RPG作品。与其他视点转得玩家不分东南西北的3DRPG相比，真的是太难得了。出自名厂南梦宫之手，实在没有错过的理由。 本作的剧情与系统是最值得称道的。另外，号称是骑兵队续篇的新作制作中，预计2003年第一季度发售。那么现在就把这部前传搞定先。

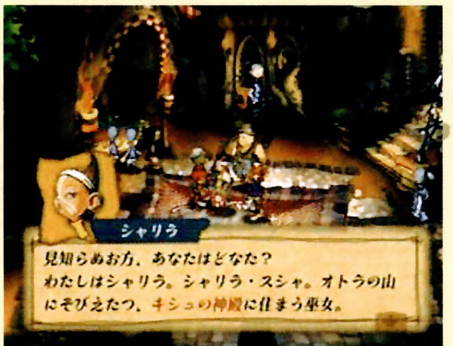
PS2	厂商：NAMCO	发售日：2002.9.12	
	类型：RPG	价格：2980日元	其他：——

追寻七勇者的足迹

（接上期） 谢别玛路塔恩大臣后我们出王都西行来到隐里。这里就是上欧托拉山脉的入口了。但我们刚来就被隐里的守护者们团团围住，说是拉欧托拉山脉是他们的圣地，外人未经允许不得进



入。而另外还有一个女孩也和我们一样被拒绝上山，她试图和里之长交涉但没有成功。通过交谈得知她叫米雅里拉，是欧托拉山脉上神殿的巫



女。原本山脉是由神殿和隐里共同守护的，但因为近日山中出现大量的魔物令隐里封锁了进山的道路，现在就连她都回不了神殿了。芙伊露问我是否要帮助她，选第一项。巴鲁那个好事的还非常起劲的介绍我就是摩尔摩斯骑兵队的队长（笑）。而且又使出了在大圣诞堂用的那招傻计，但人家并没有吃这套。没办法，只能想其他的办法了。我发现在右边城墙有点奇怪，过去一打听原来是此处有可能会塌方。她的儿子就在左边的帐篷前玩耍，那小子倒是给了我们很大的启示，选第一项。在得知了卫兵的换班时间后，我们和米雅里拉商量了一下决定利用此乘机潜入。果然没一会，守在城墙边的萨姆拉依说天上的星星的位置已经发生了变化，接着就换班进入帐篷。我们正乘此机会从破墙处进入山脉，选第一项。只是巴鲁那家伙太胖，头进了屁股在外面，最后被发现了（笑）。好不容易登上了山脉来到神殿，天都亮了（汗）。但隐里的人马也追到了，此时把我们围了个水泄不通。说着就要对米雅里拉动刀子，好在巴鲁挺身而出才得以化解。突然神殿的石门有一声响动，引起了大家的注意，里面是魔物吗？

身为队长要起带头作用，我硬着头皮打开石门，但又被突如其来的声音吓得没命跑。这活还得巴鲁上手，谁知突然间巴鲁被一阵魔法石化了。此时从门里走出来一个老者，他一看是自己人就帮巴鲁恢复了元气，并叫了几个祈祷师和巫女来帮忙。我们向长老打听勇者之墓的消息。原来陵墓就隐藏在山下之道。当得知我们要进入勇者之墓寻找魔法之石时长老和里之长都派了人员加入队伍。一共包括有四种职业，他们最大的特点就是可以复数攻击和使用石化等魔法，并且一般都有自我恢复体力的能力，是值得信赖的强力伙伴。冒险屋就在下面，速去换入队中吧。

编成完毕后正要进入上面的入口时，突然里面出来个魔骑士，他给了我们大量的战术情报。在进入通道后的战斗要注意的是胜利的条件。也就是对付不同的魔物必须用他指定的阵形才行。第一个魔物要求使用331阵形，也就是说从前排到后排的人员数分配必须是3个3个1个。第二个魔物在第246回合会使用列攻击，必须用322的阵形。第三个魔物需要421的阵形。第四个魔物有初回防御的能力，也就是每回合可防御第一次攻击，必须使用241的阵形。战后我们终于来到了陵墓的入口处，这里有一座石棺，上面的古文字正和那本古书上记载的一模一样。从文字的内容里可以得知石棺就关系着秘



密通道，此时我发现石棺上有一个凹陷处，选择第一项把教会之石放入其中，石门打开了。

来到陵墓中，先存个档。通过调查我发现上面的祭坛上有个箱子。里面的古文字记载着关于属性的知识。相克关系是火>风>土>水>火。只有通过四属性之箱考验的人才能进入勇者之墓。此时芙伊露会大致讲解一下各人的属性，我是无属性，巴鲁是火属性等等，另外再追加属性的战术及敌情报。此时各队员的资料上开始显示属性图标，注意辨认及各属性的合理编排。尽量要让队中的各种属性平均一点，否则不利于临场变阵。冒险屋就在旁边，去调整一下吧。现在开始挑战四属性之箱了，在祭坛周围被光照射着的就是。右边是土属性，他会列攻击，把水属性的队员全部换下去，派上风属性人员可事半功倍。其他三个属性只要根据属性相克的原理而战即可。在击败全部四个宝箱后调查祭坛，随着一阵熟悉的光芒过后，我们终于成功的拿到了第五块魔法之石和一本陵墓的古文书。原来千年前魔战的时候，7勇者中战死的四人就埋葬在这里，另外三人一个去向不明，一个建立了教会，一个建立了国家，而这个国家就极有可能

是王都。走的时候芙伊露还不忘为死者虔诚的期待一番。经过这次事件后，隐里与神殿又再次恢复了友好关系。

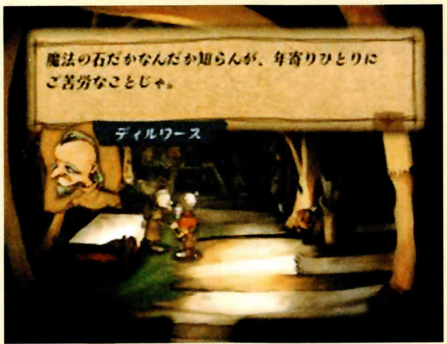
我们谢别众人后又立即马不停蹄的从欧托拉山脉赶回王都。进入王城找到玛路塔恩大臣，他得知我们这次的冒险中勇者之一的阿鲁夫亚斯可能就是建国的始祖也很震惊.他决定带我们去面见国王。终于进了皇宫了（笑），国王听闻我们是寻找魔法之石扫除魔物的摩尔摩斯骑兵队甚为高兴，因为魔物也已经骚扰的王都很不安宁了。此时国王会问我们现在已经入手了几颗魔法之石，5颗，别答错了丢脸啊（笑）。在得知只剩两颗后国王更是重视此事，而关于阿鲁夫亚斯是否为建国始祖的问题则无法直接回答了，王都的历史资料都是由骑士团管理的，国王决定让玛路塔恩大



臣带我们去找骑士团查找，并得到王之许可证。言罢就退朝回屋去了。虽然此次面见国王有点紧张，但倒是很自豪的哦，三人偷笑了老久。好，现在要去本是我服役的部队了，心情有点不一样。来到广场上看到大臣正在和城民们谈笑风生，看来大臣很得人心啊。往右来到骑士团的大门处，把国王的许可证给卫兵看后就可进入本部了。此时我们看到之前在希希玛之森中遇到过的那露希索，原来她是骑士团中工房学者的养女，自前段时间开始就独自一人在工房中研究新型武器。巴鲁那家伙像是要和她打个招呼，追进工房。真拿他没办法，跟进去看看吧。一上来她就问我是否见到过一个魔骑士。原来魔骑士正是她的仇人，之前去希希玛之森就是去寻找煅造材料的。

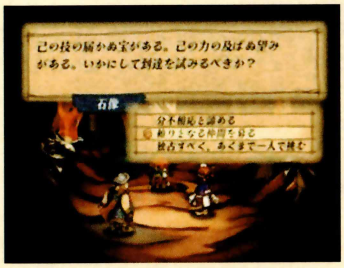
现在还不是管闲事的时候，人家玛路塔恩大臣还在外面等着呢。进入本部时天杀的团长又在训话呢。又见面了啊，那家伙还是那么目中无人。先是羞辱了我一番，当他得知我们还要查看历史书时更是一百个不愿意。说是国宝级的书怎能随便给一个逃兵看，而且就连路塔恩大臣的账都不买。没办法，芙伊露决定先把从墓中拿到的陵墓的古文书给母亲看看，说不定会有什么线索。此时玛路塔恩大臣会带我们走右边的小路通到教会区。古书上果然记载着关于下一块魔法之石的消息。阿露乌艾拉让我们去王都东南部的艾鲁古德里之森去找找看，选第一项。出城进入森林后进入到一间小屋内，这里空无一人，我们从右边的侧门通行进入到森林深处。忽然有人叫了一声，吓得我们跳起来。回头一看原来是小屋的主人德依鲁瓦斯，老者得知我们的来意后指点我们去森林南部的兹古斯多之洞窟。但我们正要出发时他好心的警告说洞中魔物肆虐，冒然进入极为危险。现在也管不了那么多了，出发吧。

在洞口我们又与那个魔骑士相遇了。他给了我们一些洞中魔物的资料，并警告说洞中魔物强大，长期战斗必须要注意自身的疲劳度。此时追加疲劳度的情报，也就是说现在有了疲劳度的设定了，从各人员的资料栏中可以查看到人员的状



态。他不是那露希索的仇人吗，怎么会好心的给我们这么多情报呢？这还是个未解的谜，但现在不是探究的时候。

整装进洞，中央的石门紧闭无法开启，先走左边这条路吧。其中第一战妖灵是水属性的，相应对之即可。第二战魔人会在3456回合使用连续复数攻击，体力过低的人员不要派上阵。消灭了左翼的魔物后再进入右翼，第一战同样是妖灵，第二战的魔人改为2456回合发动复数连续攻击。击败两翼的魔物后再进入到中央的石门里。这里只有一个石像，我正在调查它时突然开口说话。在得知我们是来找魔法之石时他要我们回答他的几个问题，但巴鲁似乎不相信一座石头的胡言乱语，选第一项答应开始问题。这里有多种选择都可以，阿俊就不明示了。在回答完问题后，突然从石像后面出来一个人。那居然就是之前的老者，原来是他在给石像配音考验我们。当年7勇者有三人幸存，一人建立王国，一人建立教会，而他就是最后那个去向不明的勇者的





子孙。最后他把第六颗魔法之石交给了我们。芙伊露还不忘顺便向老者询问关于最后一颗魔法之石的下落。既然是有一人建立了王国，那么最后一颗魔法之石自然就在王都了，而且就隐藏在皇宫王位下面的秘密房间里。太好了，一行人速速赶回王都。冲进宫殿找到国王，他听说最后一块魔法之石就在他的王座下面开心的不得了。那天杀的骑士团团长又来反对，国王倒是二话不说马上起身让我们调查。但调查来调查去居然什么也没发现，再加上团长那家伙在旁搅事，这下国王有些不高兴了。好在有玛路塔恩大臣为我们解脱才得以脱身。

没办法，只有先出皇宫再做商议了。我们正着急的时候玛路塔恩大臣指点我们去歇之间去找宫廷中退休的老仕者问问。并叮嘱我们一定要找到魔法之石解除国王的信任危机。歇之间就在广场的右下角，和门卫对话给他看许可证后进入其中。与老人们聊了会但没有得到有用的信息，就在我们正要离开这里的时候，老人们告知现在的骑士团驻地就是以前宫殿的所在，后来现在的国王登基后才修建了新的皇宫。原来如此，难怪我们找不到王座下的魔法之石了。

现在去骑士团本部找团长接头吧，那厮听说我们调查完国王的王座又来调查他的团长座破口大骂。但最后他迫于政治压力还是起身让我们调查。通过数次调查我们终于发现了座位下面的秘密地下室。这里有一块勇者留下的石碑，上面用古文字记载着他的一席话。芙伊露拿出一块魔法之石引起石碑上镶嵌宝石的共鸣，这就是最后一块魔法之石。至此，全部7块魔法之石成功入手。上到地面上后就该我们羞辱团长大人了，他还好意思叫我交出魔法之石，当然不给，选第二项。现在带着7块魔法之石去皇宫面见国王吧。他听说我们已经拿到了全部的魔法之石非常兴奋，立即派人去叫了芙伊露的母亲来，命令其立即从古书上读解出封印术尽快举行仪式消灭魔物。

决战

数日后，封印仪式如期举行。国王当着大家的面大大的赞赏了我们摩尔摩斯骑兵队。此时阿露乌艾拉作为教会的代表带着7块魔法之石入场，而传递的任务就交给队长我了，这真是荣誉的时刻啊，并且这简直像是在做梦一样。封印仪式终于正式开始了，祭坛的火焰熊熊燃烧，魔法之石的光芒把整个宫殿照得通明，大家的情绪都达到了高潮。但就在此时，魔法之石突然都从祭坛上掉落了下来。大家都为此迷惑不解，只有大臣一人知道发生了什么



事，因为他就是魔物所变。此时魔骑士突然现身，与魔大臣合力将魔法之石全部击碎后逃离现场。这样一来人类唯一对抗魔物的希望就被毁灭了，魔物也就将全部复活。到头来我们之前全部的努力成果都被其利用了。更倒霉的是国王彻底对我们失去了信任，认定骑兵队就是这一切的罪魁祸首，为此监狱也就成了我们的栖身之地了。狱中看守骑士问我是否对当年离开骑士团而后悔时，我坚定的回击了他们，选第二项，之前芙伊露的问题是第一项。在此其间还有好心的城民来看望我们，感动啊。不知过了多久突然一人闯了进来，不是别人，正乃工房的那露希索。卫兵见了她像见了猫似的，吓的丢下钥匙就一溜烟的跑了。原来在他们眼里，那露希索的名号是白银之女骑士（汗）。而她的目标就是仇人魔骑士，她问我们是否和她合力行事，选第一项答应下来。那露希索闻后大喜，立即把牢门打开，好现实啊(笑)。但芙伊露和巴鲁似乎对她有点戒心不太同意和她合作，不过经过几番思想工作还是达成了一致。







至此又一强力仲间那露希索加入摩尔摩斯骑兵队了。她的职业是圣骑士，好羡慕啊（笑）。但只有四人怎么作战呢，此时幻术师和战士的及时赶到令我们大喜。而且今日正好又逢祝福之日，真是天助我也。当来到王都广场时，发现原来伙伴们都在等着我们呢。听闻骑兵队因队长等人被关押要解散的消息后，就连之前结识过的几个部落首领都赶来了，真是令人感动啊。通过交谈后芙伊露让我先去书库找她母亲，选第一项。一路上城民们都很关注我们。正要进入书库时看到一个老头被卫兵赶了出来，那正是勇者的子孙。他也是闻风来看望我们的。此时卫兵看到我们当他不存在还大呼小叫的，见到那露希索一发话又没命的跑了（汗）。此时教会长也带领了几个神官来加入队伍。真是人气暴长啊，呵呵。一行人来到广场，大家都准备就绪。据里之长的情报说魔物的巢穴就在东方一个叫做夜之门的森林中。而骑兵队也以大陆的名字正式更名为阿古拉里多的骑兵队。大部队浩浩荡荡的挥师东进夜之门。

此时人员众多，因为祝福之日的关系各种职业的人员能力变化较大。在冒险物处选人时一定要多加比较，择优录用。这里前两个魔物非常好搞定。之后几个会复数攻击和列攻击的魔物只要稍微注重一下属性相克就能轻易摆平。等我们赶到森林深处的镜之湖时，团长的骑士团已经全军覆没，就剩下团长一人和国王了。而身后竟然是重新复活的巨大魔之城。眼看着魔骑士的斧头就要对国王落下，那露希索挺身而出拿着刚炼成的破邪之力的圣骑士武器独自与魔骑士对决，数回合后魔骑士败在了那露希索的剑下。而他竟然就是那露希索的父亲，因为被魔大臣所控制而失去自我。今日败在自己培养的女儿剑下感到非常的自豪，多么感人的一幕啊。此时国王表示了对我们的歉意，第一项。团长也对自己以前的行为有所反省，现在对我的称呼后面可加了个殿字哦（笑）。他主动要求派人加入我们的队伍，答应他了，第一项。追加骑士职业的资料。准备就绪后就和魔骑士对话进入魔之城与魔大臣做最后的决战。跟随魔骑士进入到魔之城的回廊，一条长长的红色通道，决战之路。先到一旁的冒险屋处存档并做好人员调整。魔之城中同样有左右翼之分，只有击败了全部四只魔物后才能打开中央的石门。注意属性相克



就不会有什么问题了。阿俊此时的阵形为241，前面两个力量型，中排两个辅助攻击型外加两个弓箭手，主角托后。可酌情参考之。在成功通过影之参道后我们来到回廊的尽头，这里魔骑士会给我们最后的指导，追加敌之特殊攻击的资料。

紧接着进入到惑之庭园。这里的魔物都拥有石化等强力特殊攻击的能力，在注意属性相克之外还必须要尽量派体力多的人员上阵才行。特别是对巨人一战要特别小心他的蓄力攻击。一番苦战后我们终于到达了最终的决战之地门前了，魔骑士把最后的情报给了我们，第一项。这里有最后一个冒险屋，做好准备后就与魔骑士对话进入死之眠之间与魔大臣决战。此人HP400，特殊攻击包括有复数攻击和吸取HP。前者在236回合发动，后者在47回合使用。阿俊的最终阵容为前排空格、巴鲁、剑斗士、剑斗士，中排是弓手、空格、隐里者、魔术师，后排为主角放在最后一格。击败他后，眠之守护者把装满了魔物之魂的瓶子摔碎，瞬间魔之城开始塌方。在脱出途中魔骑士不幸被困住，随着魔之城沉没到镜之湖底。虽然我们付出了代价，但最后的胜利属于摩尔摩斯。王都的城民们早就在广场上等待迎接凯旋的英雄。这是我们骑兵队荣誉的顶点。教会长和骑士团长让我们速去面见等候多时的国王。在此之前冒险屋会提示做最后的记录。进入王城我们受到了骑士团的列队迎接，国王极度的表彰了我们的功勋，并即刻任命我为王国的骑兵队第一任队长。阿俊的帝国第一骑士之梦终圆满。



作者后记

本作的穿版字幕做成老胶片式电影形式，背景动画更似皮影戏。很有味儿，一个个生动的小人比较搞笑。另外值得一提的是穿版后就会出现附加游戏阿鲁梅斯拉年代记。也就是主角正式就任为王国骑兵队长后的事了，相当于樱战的帝剧最长一日。除了主人公名字自起外，就连骑兵队的名字也同样可以。说是骑兵队创造小游戏也不为过吧。

文／南昌　严俊





分裂细胞

XB

厂商：UBISOFT		发售日：2002.11.18
类型：ACT	价格：59美元	其他：美版

■文/小肥

前言

分裂细胞（Splinter Cell）是UBI最新推出的一部力作。在Rayman这类幼齿角色逐渐不流行的今天，一贯以低龄化为宗旨的UBI终于也“落了俗套”。这部Splinter Cell的故事情节是拥有Tom Clancy（汤姆·克兰西，追击红十月号和Sum of all fears等书的作者）版权的，但脚本本身并非由Tom Clancy撰写，游戏原名叫Tom Clancy’s ThirdEchelon（汤姆·克兰西的第三梯队），和脚本是同名的。

这部游戏目前被UBI和微软联合宣布为XBox独占，而且盛传在开发过程中得到过微软的大笔资金资助，可见此游戏的质素和受重视程度。作为一部XBox游戏，到目前为止竟然也有了110万套的订货量，期待度已经超过了当年的HALO，实在是令人叹为观止！

游戏在宣传上最大的亮点是它的图像，具体上说就是空前精美的实时光影（real-timelight and shadow）。UBI加拿大分部使用了强大的Unreal Warfare引擎（就是UT2003和Unreal2的引擎）进行游戏的制作，并对这个引擎进行了大量的优化和加强，原本的Unreal Engine并不支持实时光影，而现在Splinter Cell的引擎却已经集成了当前业界最先进的project shadow实时光影算法（另一种最常用的实时光影算法是stencilshadow又叫volume shadow，代表作品是PC上的Doom3），并且对这种基本算法本身进行了大量扩充，实现了基本算法不支持的自投影等先进特性。除了实时光影，SplinterCell还创新出大量新的图像效果，比如Glow Effect(用来表现炽热的物体或者是非常明亮的物体),热能显示,带景深模糊效果的夜视显示等等。游戏总体的画面表现可以毫不犹豫的打10分！特别是实时光影部分，更在前不久泄漏出来的Doom3 Alpha demo表现之上（Doom3的stencil shadow不支持影子部分的深浅变化，也不支持对alpha，mask材质，比如铁丝网，进行投影，影子的柔和细腻程度和表现力都不及SplinterCell）！笔者绝对不是在危言耸听，看过截图或者trailer的人应该对画面有一定的认识，也会赞同我的说法，但真正的游戏画面表现更在死板的截图和trailer之上。

因为Splinter Cell的体裁是单兵突入的隐匿行动，游戏类型又是动作类，难免让人把它和MGS2做比较。其实这是完全错误的，MGS2和Splinter Cell并不具备什么可比性。MGS2是以故事线为基础发展剧情的动作游戏，有一定的隐匿成份，而Splinter



Cell则是大量强调隐匿成份，以游戏本身为主，穿插了一些故事成份的动作游戏，整体的感觉和当年PC上著名的隐匿游戏Thief（神偷）很像。而且MGS2是典型的日式游戏风格，并不过分强调真实感，也保留有boss fight；Splinter Cell则是真实感，临场感极强的美式游戏风格，配合上Tom Clancy风格的军事背景，在这方面的感觉和Syphon Filter有些像。

游戏中Sam Fisher（男主人公）有很多的装备，比如diversion camera，能够放在墙上，并控制它发出声音，把敌人吸引近后，放出毒雾，杀死敌人（寒一个）；还有optical cable，就是电影里特警常用的光纤偷拍镜头，你可以用它塞进门下的缝里，看到里面的敌人在干什么。游戏中还有大量的动作，比如split jump，你可以在狭窄走廊里踩着墙跳起来，在空中两腿分开，蹬在墙上，这样敌人就算从你胯下走过也不会注意到头顶的你，还有电影中常见的特警用绳索垂降，从房顶滑下，撞进窗内的动作游戏里也有。总之，Sam Fisher的战术动作之多可以说是集众多游戏之大成，至少也包括了Tomb raider，MGS2两部游戏的绝大多数动作。

游戏最根本的gameplay来源于隐匿。几乎所有的小任务都有至少两种方式完成，隐匿就是其中一种。屏幕右下角的光敏感度槽告诉你现在所处位置的精确亮度，这也是敌人是否容易发现你的指标，如果光感度为零，那么敌人即使站在你的面前也无法看到你。游戏中大多数的灯光都是可以打灭或者开关的，你大可以先用枪在远处打灭关键地点的灯光，然后再潜入，危险就小多了。声音也是和gameplay紧密关联的，你走路的速度、姿势都影响了发出声音的大小，在游戏的绝大多数时间，蹑手蹑脚的蹲走是比较稳妥的方式。游戏的难度颇高，而且由于玩家总是在隐匿潜行，那种把心提到嗓子眼的感觉确实让人非常的刺激。

这部游戏的要素很多，内容丰富，很自然的也衍生出了许多独特的gameplay。在有的关卡里，Sam Fisher必须紧跟敌人潜行，看到敌人按密码锁进入后，立刻跟上，用热能显示察看密码锁，按过的键颜色更偏色谱红色一端，而最后按的最红（最热），在45秒内玩家必须识别出密码的顺序并正确输入；在屠宰场关内，冰库里雾气弥漫，能见度极低，玩家可以选择隐匿在雾气里悄悄通过，也可以用热能仪看到敌人的位置先发制人，也可以跳上自动切肉机的滑车溜过去，也可以关闭冰库里机枪的敌我识别器，让敌人被自己的机枪杀死（机枪很强，绝对秒杀），也可以用diversion camera把敌人吸引在一起，用毒雾杀死他们，也可以……总之，这个游戏的很多地方真的反映出了gameplay最基本的要素之一——可能性。如果你认为自己是个真正的玩家，那么这个游戏一定会带给你惊喜和满足！

系统简析

操作

左摇杆：控制人物的行进方向
右摇杆：控制追尾视角的方向
十字键：左右切换夜视仪和热能仪
L键：副武器发射
R键：主武器发射
黑键：按住不放调出道具菜单
白键：切换武器的射击模式
A键：蹲下（在狙击模式中缩小）
　　翻滚（在奔跑中按住不放）
　　在滑绳或攀爬中收起双腿
　　空中下落时按住无声着陆
B键：跳（在狙击模式中放大）
X键：操作
　　放下尸体
　　手动换弹匣
Y键：单击－第二人称射击瞄准
　　双击－狙击模式

动作

Sam Fisher的动作十分丰富，除了最基本的跑跳蹲走的动作之外，有几种很酷的动作对于通关也是有很大帮助。

双跳：在靠近墙壁处跳起第一跳结束时再按跳，可以达到平时够不到的高度。非常有用的技巧。

撑墙：在某些狭小的通道双跳后，第二跳按住不放用双腿撑在墙壁中间，这时可以掏枪攻击或用Drop Attack击晕从下面经过的敌人。

贴墙：当Sam Fisher贴住墙壁时可以通过一些狭小的缝隙，在墙角处还能拔出手枪探出半边身去射击。

挟持：从背后用手抓住敌人，通常可以胁迫敌人开启电脑或视网膜监测仪。另外还能掏出手枪一边射击一边用人质做为人体盾牌。

隐匿：在很多关里，Sam Fisher不得不潜入敌后，隐匿度是一个相当重要的参数，在屏幕的右下角有一根槽，表示当前所受的光亮度，这是根据玩家身体七个部位所受光照程度的平均值，光亮度共分为六个等级，等级越高越容易被敌人看到。另外，除了光亮度，Sam Fisher的行动状态和发出声音与否也是影响敌人判断的重要因素。

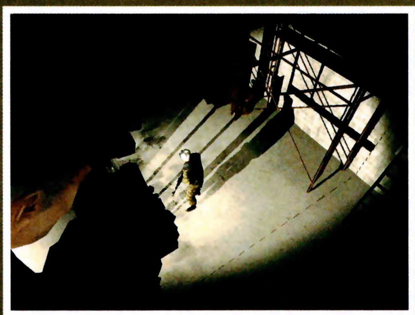
武器简介

做为一个以隐匿路线为主的动作射击冒险类游戏，武器系统是相当关键的一个环节，Splinter Cell在这一点上可以说是做的相当出色，很多现代化的间谍工具给玩家带来无穷的乐趣。



Fn7：无声手枪，玩家的初始装备。
Lock Pick：开锁器，默认装备之一。撬锁时，转动左边的摇杆，当锁片有震动反应时，按住那个方向，锁片就会跳一格，全部跳完门锁即被打开。
Optic cable：光纤偷窥器，一般用来从门缝下观察门外的动向。
F2000：多功能步枪，有狙击镜。游戏中后器的主力装备。
Sticky Camera：F2000的附件，粘在墙上观察地形，可以切换热能和夜视状态。
Sticky Shocker：F2000的附件，会将敌人电晕，适用于有水导电的地形。
Ring Airfoil Round：F2000的附件，物理属性更接近于橡皮子弹。
Smoke Grenade：F2000的附件，烟雾弹。
Diversion Camera：F2000的附件，和sticky camera类似，粘在墙上可以发出警报，吸引敌人过来后用烟雾将其喷晕，推荐武器。
Disposal Pick：爆破开锁器，使用十分方便。
Camera Jammer：看上去像一把手枪，用来专门干扰敌人监视器所用，不过会有一定的时间限制。
Laser Mic：远距离窃听用的麦克风，有的关中完成任务必需的装备。
Night Vision：夜视仪，这个游戏的大多数地方比较暗，夜视装备十分必要。
Thermal Vision：热能仪，游戏中用来查看热能地雷和有的密码锁。

攻略启动



2003年，美国政府为了对付日益增长的来自各个方面的潜在的威胁，美国国家安全局集合了各方面的精英，成立了一支高度机密的部队：第三梯队，来应付各种可能发生的紧急情况。

2004年3月10日，CIA与国家安全局官员联络，要求派出第三梯队支援，找到在格鲁吉亚共和国失去联络的两名特工。

现在你就是第三梯队的Sam Fisher，记住：尽管说大开杀戒会暴露自己的位置，但是通常情况下留下一具尸体总比留下一个发现你的敌人安全的多。

YOU ARE A SPLINTER CELL NOW

■TBILISI（第比利斯）

1_1_0

由于是整个游戏正式开始的第一关，任务相当简单，找到国家安全局的接头人托马斯就ok了。
注意：1.不要伤害无辜的市民。
　　　2.不要落到街道上。

笔直向前走，跳上悬空的梯子爬上屋顶，趁此欣赏一下第比利斯的夜景，左边楼上惊慌失措的市民不用去管他，打开屋顶的铁盖，下到通风管里，蹲着穿过狭窄的通风管，爬上左边的水管，对面燃着熊熊烈火的大楼就是你的目标，准备好了吗，拉住绳索，GO！

下来以后出门，对面房间的地板突然塌陷，没办法看看有没有其他的路，从走廊进临街的房间绕出去，下到二楼，又是坍塌的地板，跳起抓住头顶的水管攀爬过去，向左转穿过燃烧的大屋重新上到三楼，Thomas已经不行了，最后得知两名特工被送往警察局。开左边的门出去，打碎对面房间里的天窗把黑烟放干净，进去之后进左边的门。

1_1_1

出门以后向右转，从缺口处跳到对面，注意不要掉下去，否则会Game Over。从右边的通道出去，干掉阳台上的敌人，窗口爬进去后干掉另一个敌人。卫生间里有一个医药箱，不要漏掉，穿过走廊到最后的一间房间，推开墙上的壁画开启电脑，拿到data stick，查看得知背后密码锁的密码是091772，开门

出去后顺着右手的绳索滑到对面的屋顶，进到左手的房间内，顺着电梯的电缆下到底，打开电梯顶部的翻盖下去，这里看上去像一间储藏室，出口处的门被锁住了，使用lock pick开锁，出门以后看到两名警察正在教训一个醉鬼，不要睬他们，沿着右边的墙根下去，利用双跳的技巧爬上去，借着树丛的掩护避开两名警察，左转之后会有一名黑手党，千万别客气的说。巷道到底之后上楼来到一个小广场，在正前方铁门的右侧，在一簇灌木的掩护下有一个不起眼的入口（难道这就是传说中的第比利斯的地下印刷所…晕），这里的好东东真多，两个医药箱和一盒子弹，开了电脑又拿到一个密码“5929”记住了，下一关有用！从原路钻出去之后，铁门已然被打开，不过不要高兴的太早，还有一个警察要对付。进了大铁门之后沿着左手的路走，利用两边门洞的掩护避开市民和警察一直到底右转穿过葡萄架左转，第比利斯的警察局就在眼前了，怎么进去呢？观察了一周发现最里面一处的围墙上没有栏杆，利用双跳抓住墙沿，翻之。

1_1_2

从左边的楼梯下去，记得上一关拿到的密码吗“5929”，进门之后发现原来是一个监狱，这里有一个巡逻的警察，在监狱墙间双跳，第二跳按住不放，Sam Fisher可以以一个很酷的pose双脚撑住墙面，拔枪干掉巡逻到对面窗口的警察。继续向前，左边有一扇锁着的门，不要去开，除非你想自找麻烦，沿着走廊进入一间很像药房的房间，从后面抓住他，审问完之后将其击晕。里间是一间停尸房，进去之后立刻把左上方的监视器打爆，到两具尸体附近查看，Lambert会命令你去侵入监视系统。出门上到一楼，会看到一个市民从大门进来，不要惊动他和房间里的门卫，绕到左边的小门上到二楼，二楼有两个加班的警察，沿着墙边，偷偷的潜入到第二间房间，放倒守卫，使用电脑，从原路回到一楼大厅，开门出去，OK，整个第一关Tbilisi任务完成。

■Defense Ministry（国防部）

1_2_1

这一关开始在楼顶处，从烟囱处放吊绳下到三楼一扇开着的窗口进去，这时门口会有一个警卫开门进来，不要惊动他，从门口出去注意不要被门上的监视器看到。沿着走廊的左侧进门，先不要急着下楼，往上走拿到一个医药箱，回头利用双跳攀上钢梁，上到顶之后还有一个医药箱和一个Disposable Pick。从原路下楼，注意两个楼道的拐角处的监视器，打碎电灯之后可以安然通过，下到底层的停车场，注意前方的监视器，沿着左边的暗处一直向前，转过两个弯之后，看到一个梳着小辫子的男子在对着墙角嘘嘘，嗯，就是他了。从背后抓住，审问完之后将其击晕。从原路返回，在出口处会遇见一名警卫，为了防止被监视器看到，建议用地上的空酒瓶扔出去吸引他的注意，然后偷偷溜回原来的走廊，从背后干掉剩下的唯一的一个敌人，穿过右边的锁着门的房间来到阳台，这时左边一扇窗户被打开了，抓住排水管爬过去之后发现那是一间厨房。先不动声色，等守卫走了之后，将两个厨师分别从背后挟持到冷库击晕。出去来到餐厅，注意







到门口的那个守卫，伺机干掉他之后不要走楼梯，从栏杆上翻出去，连续两个Drop Attack击晕两个守卫，干掉门口的守卫，开启桌上的电脑，然后找个阴暗的角落躲起来，从楼上会下来一个军官模样的坐在电脑前，从背后将其抓住拖至视网膜检测仪上开那扇玻璃门，进去后打掉大门上的监视器，出门来到院子里，远远的看见电梯中有两人交谈，使用Laser Mic进行偷听，注意尽量不要让当中的方框变白。结束之后，对面的大门会出来三名守卫，打灭路灯，借助黑暗的掩护穿过院子，从大门右边的藤架爬到二楼。

1_2_2

进左手的储藏室，利用Optic Cable观察门外的情况，等电梯内的两名士兵出来后，避开他们的视线进电梯来到楼上，出来以最快的速度撬开左边的门，进去之后爬上通风管，从另一段的出口下去进拐角处的门，拿到一盒子弹和一个医药箱，顺着梯子爬上楼顶，从边上的吊绳下去踢碎玻璃进入室内，干掉卫兵后开启电脑，刚刚还没来得及看，Lambert就通知有敌人援军来了，翻出窗外吊在墙沿上，等敌人搜索完之后离开再将电脑里的资料入手。出门左转干掉一名士兵后进左边原来不能开的门，下楼拿到医药箱，出门后躲到楼梯下摆脱两名追兵，从水管一路滑下再次来到停车场，干掉最后一名敌人，找到接头人，任务完成终于可以乘车离开了。

■Caspian Oil Refinery（里海油井）

1_3_2

从另一段的梯子爬上去之后右转，跳起攀住头顶的管子越过铁丝网，小心的攀住右手脚边的钢板到达另一边，顺着绳索滑下，来到一个小平台，从另一侧的水管爬上去之后，跳进破损的油管中，笔直向前走。

1_3_3

从油管出来之后爬上楼梯来到油井一层，这时在另一端，一名拎着公文包的工程师和两名保镖也乘船登上了油井。从柱子上的扶梯爬到上层，攀上工具箱跳起抓住头顶的水管，团身爬到通道的上方，利用Drop Attack击晕唯一留下的一名士兵。上至二层后先不要急着跟上去，等工程师和他的保镖转过尽头的弯之后，利用左边的掩护跟上去干掉在那里戒备的一名士兵。跟上目标注意不要靠的太近，否则被发现之后会直接Game Over。跟踪三人至餐厅发现门口还有两名守卫守在门口，用地上的空酒瓶或打开旁边的水阀把不动的那个士兵吸引过来，再干掉巡逻的士兵之后躲在窗下，注意不要被发现。等工程师和他的保镖都进了通讯室，进厨房拿到医药箱，转到通讯室外侧，发现天窗的玻璃已经碎了。从天窗的水管爬进去看到工程师和一名保镖逃上了三楼，还有一个留在通讯室搞破坏，将其干掉之后在左手的货架上又拿到两个医药箱。上了三楼，接应的直升机被美军的导弹炸毁，工程师向另一个出口逃去，上去后先把左上方的油桶打爆，再把前面巡逻的士兵做掉之后，下到二层干掉在墙角射击的士兵后尾随工程师进左手的房间，开左边的门发现退路已经被火海堵死，只能从左边兜出去，回到二楼的入口处，直奔一层，终于在码头处截住了工程师，（小样儿，叫你跑）打晕他之后拿到公文包顺利过关。

■CIA（中央情报局）

2_1_0

1分40秒之内你要潜入CIA的内部，避开大门右边的巡逻守卫和门口交谈的三个人，从正门左边的铁丝网翻入，打开左边排风扇的窗口进入。翻过铁丝网跟着机修工穿过长长的通道，避开尽头处的监视器上楼，靠右侧墙根的黑暗处避开警卫，跟着一名CIA官员穿过会议室，注意对面的房间里的警卫，出门转过右侧的通道来到大厅，等当中打电话的官员进了电梯之后，从右侧的墙根处来到警卫旁边，利用可乐罐吸引其的注意力，趁机上电梯来到地下三层。

2_1_1

避开从右边出来的官员和丁字路口巡逻的警卫，从左手边的通道进安全控制室，开电脑拿到Server Room的密码2019，从储藏室拿到一个医药箱和两个Disposable Pick，在门口时顺手把灯关了，出去后避开来回巡逻的守卫，转到丁字路口的

右手边，注意不要被安全控制室里的警卫看到，来到通道尽头处，一名技工在修密码锁，先不要管他，进左边的监控室干掉一名CIA的官员，从他身上搜出对面正在维修的密码门的密码是7687，进门后关灯，利用夜视仪避开警卫和技工来到里间，开电脑拿到旁边的密码门的密码是110598，进门下去后利用货架的阴影避开两名技工，从另一边上去后,拿到货架上的F2000！（好东东，千万别漏了！）还有sticky shocker，sticky camera和ring airfoil round。出门左转一直走，避开在自动贩卖机前打电话的来到Sever Room门口，右边有一名警卫，这下F2000派用场了，用sticky



shocker将其放倒，潜入Server Room之后放倒两名技工，来到服务器前和Lambert取得联系得到密码110700。原路返回到走廊，厕所里有一个医药箱，捡起垃圾桶上的可乐罐继续向前，在大厅的入口处有一个警卫和两道金属检测门，将可乐罐扔过门去后，翻窗进去把警卫击晕，进入大厅避开头顶上的两个监视器来到对面的走廊，从尽头的楼梯处下去，打灭顶灯在密码门前输入110700，进去后绕开警卫进靶场，拿到Flare不要管机枪，进右边的房间上电梯。

2_1_2

进入Media Room注意不要被两名警卫发觉，从仪器背面绕出屋去，对面房间里胖子从电脑前站起身来，来到复印机边，趁机潜入他的房间使用电脑。出来之后，顺着走廊跟踪他，走廊尽头的拐角处有一个警卫和一架监视器，从左手的门进放映室，注意不要被放映机照射到，穿过放映室从另一边的出口出去。在休息室外等着，死胖子出来之后继续跟着，进入出口处的密码门之后将其击晕。背着他穿过吸烟室来到屋顶，避开巡逻的守卫，从右边六个巨大排风扇的地方下去，避开动力室里的一名警卫和一名技工，出去之后下到地面，当中还会有两名巡逻的守卫，好在借着夜幕的掩护也不太容易被发现，来到接头处，从背后把最后一名警卫做掉，终于可以把死胖子放下来了，真够沉的说。

■Kalinatek

2_2_1

终于可以开枪了，憋了这么久，干掉从楼上下来的两个持枪匪徒，在传达室拿到医药箱上楼，楼上的入口处有三人，对自己枪法有信心的话，直接爆头吧，轻松搞定之后，从车库右边窗口爬出去之后，顺着钢缆攀过吊车的吊臂来到对面的楼顶，从吊绳下去，踏碎通道上的玻璃，来到Kalinatek集团的入口处，做掉门里唯一的一名守卫，拿到密码97531，开右手的密码门，进入里间爬上通风管道，下来之后目睹了一场真正的大屠杀，别客气，杀光所有的敌人，在通道的右侧有一个医药箱别错过了，来到通道尽头，蹲下跳进电梯。

2_2_2

下了电梯之后，先将左手房间里搞破坏的两个敌人干掉，往前走将迎面而来的两个敌人击毙在wall mine前面，进左手那间着火的房间，拆掉两个wall mine之后救出两名人质，并得到密码，这时有两分半的倒计时，开尽头的密码锁，一路上着火的房间里布满了wall mine一路上拆除之后，撬锁进入一间着火的房间，翻过箱子把定时炸弹拆除。出来后右转来到一间放映厅，干掉两名守敌之后从大屏幕后面的通道下到地下室，再做掉三名敌人关掉电源开关。原路返回之后，趁着黑暗的掩护将新来的敌人放倒，得到密码1250，开旁边的密码门，二楼的桌球室内有两名守卫，个人建议可以在这里试试新到手的手雷。往前走，不要漏掉急救室里的两个医药箱。在Server Room再干掉两名敌人，开电脑打开背后的铁门。进去之后上楼又有两名守卫，



这里地势狭窄，可以试试wall mine，效果十分不俗。进厕所以后上通风管道，从左手的出口看到一名匪徒正用枪指着一名俄国人，下去将其做掉。出门以后右转，上电梯。

2_2_3

出电梯之后，做掉左手边的两个敌人和一个从里间出来的敌人，进去之后翻过墙之后左转，通道尽头的房间里有两名敌人，门口还有医药箱。穿过这间屋子，来到一间有铲车相对空旷的房间，三名敌人依靠着障碍物还在负隅顽抗，将其一一做掉之后，爬上左边的梯子，翻过去之后又拿到两个医药箱。出去之后上到室外，沿着右边的墙根摸过去，出去之后干掉从楼上下来的三个敌人。左转进一间有弹药补充的房间出口处的走廊里有三个敌人，从右边的房间绕过去，打碎房间里的灯使自己处在一个比较有力的地形上。出其不意地将敌人一举歼灭，出去后，未完工的厕所里和外面各有一个wall mine，出去之后还有一名敌人，干掉他之后从右边拿到弹药和医药箱。出门右转，打爆油桶，再把右上方的敌人做掉，往前左转过通道，发现你的接头人已经被敌人杀害了，为他报仇吧，两枪精准的点射，整个世界清静了，上到平台，离开这里。

■C Embassy（C国大使馆）

4_1_1

离开接头人，翻过围墙后，有两个巡逻的士兵，可以分别从背后将其抓住后敲晕。进左边街道尽头的破楼，爬上二楼后不要被下面的三名士兵发现，从左边的脚手架上去之后，顺着钢缆爬到对面，有一个医药箱，下去后来到丁字路口，这里还有三名士兵，注意不要被发现，穿过马路从对面的下水道下去，左转之后发现有三名士兵，偷偷地跟着，快到十字路口时躲到右边的岔路上，不要被回头查看的士兵发现，跟着来到弧形管道时跳上头顶上的梯子，可以避开他们的又一次查看。过了弧



形管道和一扇铁门，从梯子爬上去，上背后的脚手架，翻窗进入室内，顺着钢管爬上楼顶，与门口的联系人交谈过后，可以在楼顶拿到医药箱和子弹。从广告牌顶上的吊绳下到地面。

4_1_2

进右手的小黑屋避开一名巡逻的士兵,躲开街口的另两名士兵，顺着脚手架爬到二楼,将阳台上的敌人打晕,顺着钢缆滑到街对面,下去后左拐进一条黑黑的巷道，避开巡逻兵跟着卡车进到院子里，躲在草丛里偷听到将军的对话，等到将军下楼后乘车来到门口还有一段对话也不要错过。完成任务之后，从传达室后面的围墙顺着水管翻出去，乘车离开。

■Abattoir（屠宰场）

4_2_1

翻过两道铁丝网，避开广场上的三名士兵，到油桶边的水管后开开关，将下水道的水放掉之后，穿过下水道来到墙边，翻过围墙，看到有一名士兵进房间，得知前面的广场上埋有地雷。翻过铁丝网来到广场，用热能仪观察到地雷的位置，绕开它们同时避开岗楼上的两盏探照灯，穿过广场从右侧两个垃圾箱的地方利用双跳上到屋顶，注意不要直接踩在屋顶上发出声响，从钢梁上过去爬过钢缆，翻过铁丝网来到电视发射架前，关掉开关后干掉出门来的两名敌人，进去之后下楼，现不要急着动电脑，在电脑的右侧墙上有一枚wall mine，拆除之后还能在桌上拿到两枚wall mine和一颗手雷。原路返回进另一扇门后，干掉两名楼下的士兵，出门来到一间厕所。从头顶上的钢梁爬到里间，用Drop Attack击晕一名刚嘘嘘完的士兵，贴着墙探出身用手枪打爆士兵背后的灭火器将其喷晕，物尽其用嘛，呵呵。拿了医药箱出门之后左转，在尽头处的小屋里还有一盒F2000的弹药。从走廊的下水

道下去转过一个弯上到屋顶，在出口处发现下面有三名敌人，使用Diversion Camera粘在墙上将敌人吸引过来后将其全部喷晕。下去之后进冷库，第二间冷库有两名敌人出口处还有一挺自动机枪，可以从顶上的钢梁避开；第四间冷库的入口也有一挺机枪，如法躲过之后还可以拿到一个医药箱，出去之后穿过一个L形走廊，从最后一间冷库的下水道下去，出来后可以拿到一个医药箱，下楼后干掉在对面巡逻的士兵来到闸门前，开闸门，过关。

4_2_2

一直向前走右转，在第一间牛棚里干掉一个巡逻的士兵，还可以拿到两个Flare，对于这一关来说十分重要，切记要保存好。出去之后右转，看到对面牛棚的出口处有一名巡逻的士兵，远远地将其做掉之后，打灭仅有的两盏灯，在靠近出口处的左手边可以拿到两盒子弹，一颗手雷和一根Flare。走廊的尽头有一个医药箱，右转进牛棚，





里面有两名士兵，可以从左边里侧的台沿上摸过去，把自动机枪的敌我识别关掉，再把敌人吸引过来，秒杀之！门口还有一挺机枪，利用Flare吸引其的火力，翻滚突破。出去右转在尽头处会发现有两名敌人对话，迅速躲到左边的拱洞中避开他们的巡逻路线。出去之后一直走，来到最后一间牛棚，从中间来到两挺机枪后将其全部关闭。进右边的房间和龙丹交谈，完了之后出门好好迎接敌人的援军吧，干掉两批援军之后，BOSS级的人物Grinko终于登场了，杀无赦。

■C Embassy（C国大使馆）

4_3_0

再次回到缅甸，进背后的巷道，来到中国餐馆的后门，打灭门上的灯，开门等着等到厨师转身以后，绕过去从窗户前的梯子爬上去，上到储藏室之后继续向上爬来到楼顶。到对面的楼里，有一个巡逻的士兵，将其打晕后来到阳台，爬上水管顺着钢缆滑到对面，从屋檐上慢慢地过去，注意不要被屋里的人发现，来到另一侧从水管爬进屋。

4_3_1

一直走进储物室，拿到医药箱后从墙壁上的破洞出去，贴墙走来到尽头处顺着水管下到底，再贴着墙走来到一间电脑房，有三名士兵正在搞破坏，其中一名在墙上装了一枚wall mine，不要犹豫，远远地将wall mine打爆可以将三人一次搞定。通过电脑和Lambert取得联系。出门以后可以在右手的房间里拿到两个医药箱，左转径直来到楼梯间，上到一层之后发现房间里有两名守卫，用枪把灯打爆之后，会有一名士兵出来查看，从后面将其抓住敲晕，再进屋伺机干掉剩下的一名守卫。右转进士兵的宿舍，可以拿到医药箱和弹药手雷，走过碎玻璃地时候注意不要把两名敌人惊醒。从宿舍另一边出来的时候看到一名上校和一名士兵进了密码门，紧紧跟上用热能仪发现密码是1436。进去之后不要往前冲，否则你很快会被隐藏在右手门后的一挺自动机枪打成马蜂窝。顺着右边古董架爬上二楼，关掉楼上那挺机枪的敌我识别，干掉拐角处出来的两名敌人和楼下上来增援的一名敌人之后，跳上头顶上的钢管，攀到当中，躲在国旗后面（另一面是缅甸国旗），对面的楼上会有一名上校和一名士兵出来，通过视网膜检测，士兵进屋而上校会留在走廊上，下去挟持住上校打开那扇需要视网膜检测的门，进去之后干掉士兵从左边的窗户下到院子里。

4_3_2

下到院子里之后，从圆拱门进入花园，花园里有三人一狗，从右边的水道里悄悄地溜过去，过了两扇铁栅栏门之后来到仓库的后院，打掉门口的监视器和守卫之后进去，进入到仓库里面之后，翻过层层的货架看到上校在开一扇密码门，跟上使用热能仪观察密码锁得到密码9753，进屋之后可以拿到两盒子弹和一个医药箱，在门口从背后将上校击晕，前面的仓库里有两名巡逻的士兵，从右边的货架爬上顶层，注意不要发出声音惊动下面的守卫，来到车库得到指示要阻止两辆载有核武器的卡车，下到一层之后看见两辆卡车已经停在门口，用狙击镜放大后打爆两辆卡车的油箱。在车库里找到地下管道的入口，下去之后从背后干掉一名巡逻的士兵，往前走，拐角处会来一名上校，躲入右边的凹槽里，偷听到将军想要自杀，上校回头前去支援，一路上有很多密码门要用热能仪观察，不要拉的太远；第一个拐角处有一个医药箱，出门之后第一个密码门是1456，乘电梯上去之后，第二个密码是1834，出去之后右转，嗯…最后一个密码，不说了，还是玩家自己看吧。进去之后就是将军的办公室，上校已经挂了，将军喝的烂醉手里拿着手枪，从背后将其抓住挟持到电脑前使用电脑，完了将其敲晕吧。从大门出去之后，C国大使馆已是一片火海，穿过着火的佛堂从应急楼梯下去，拐角处的窗户打开跳出去，飞机就在眼前，过关！

■Presidential Palace（总统府）

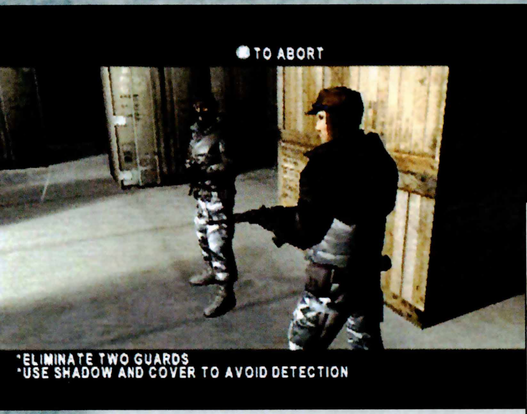
5_1_1

发生点在总统府前院的山崖下，先利用双跳爬上第一块岩石，然后背着身一级一级吊下去，向前再用双跳攀上水管，上去之后，从左边岩壁上凸出的管子横着爬过去，在第二根管子快到尽头处，松手掉到下面的岩壁上，转过拐角向右攀上一块岩石，经过连续的两个跳跃之后来到一块长满灌木的岩石上。吊在右边的峭壁下越过岩石从另一边上来，看到一根长长的水管，经过一连串古墓丽影般的高难度攀爬终于上到了总统府的前院。先不要急着上去，平移到最右边翻上去之后，用双跳跳过栏杆，这样不仅可以避开左边塔楼上的探照灯和上面的狙击手，还能躲开带着狗的两个巡逻小组，进入花园之后，挟持住喷水池前的守卫，将其击晕后拿到正门的密码：2126，出门之后避开另一名巡逻的守卫，从左边尽头处的地下室翻窗进入。楼上和楼下各有一个医药箱，进入大厅之后发现有许多激光探测器，躲到角落里之后随便发出一个，右侧的大门会进来四名守卫查看情况，绕开他们进门上楼之后还有三个激光探测器封在路口，翻过楼梯栏杆上去进到前厅二楼，楼下有两名守卫，二楼三楼各有一名特种兵把守，上到三楼从第二个特种兵身上拿到密码70021，进密码门之后，先下楼拿到一个医药箱，走廊里有四名敌人，左右岔路上各有一名巡逻的守卫，通道里有两名巡逻的特种兵。打灭走廊里的灯后一路往里溜。左边的走廊里会有一个监视器，打掉吊灯之后进左边的门，里面是一间办公室模样的房间，蹲着等靠近地面一排的激光探测器熄灭之后快速地通过，再跳过拐角处的探测器，里屋会出来一名警卫，干掉他之后使用桌上的笔记本电脑。里屋还有一个医药箱，拿到之后原路返回到走廊，避开那两个巡逻的特种兵进左手的大门，里面有一名守卫，他的身上有下一关需要的一个密码66768，屋顶上还有一个监视器，打灭灯之后进走廊尽头左边的门。

5_1_2

一直向前通过前方的密码门，左转的大厅里有三个特种兵，用小手枪把厅里的三盏吊灯打灭之后，从当中的电梯下到图书馆。这时会从楼梯下面的通道上来数名特种兵，将他们悉数干掉之后，从他们的来路下地道，抓住尼古拉斯后挟持到视网膜监测仪前，拿到Ark，这时进来一大群人，将Sam Fisher团团围住，其中两人将尼古拉斯押走，剩下的人则看住Sam，这时不能移动也不能掏枪。过了一会，Lambert将整个总统府暂时断电，借着黑暗的掩护逃出地下室，从图书馆左边的门出去来到中庭，看到尼古拉斯正被押着穿过二楼的走廊，中庭里共有四名特种兵，左右一二层各有一人，从左边墙根处的水管爬上去之后，干掉二层的士兵，来到二层当中的走廊，收到射杀尼古拉斯的命令，这里用F2000狙击，务求一枪毙命。这时会有一名特种兵会从当中的门出来，进门下到餐厅之后，有两名巡逻的警卫从另一端进入餐厅，马上进厨房，穿过厨房来到储物间，利用双跳撑住墙壁躲开他们。下来之后穿过餐厅在另一个出口的左侧利用书柜爬上二楼，门口大厅的一层两边各有两名守卫，干掉他们冲出大门。之后会有一段精彩的过场动画，Sam Fisher逃出升天，又一次完成了不可能的任务。









SOCOM

PS2	厂商：SCEA	发售日：2002年9月
	类型：ACT	价格：49美元	其他：——

——游戏开始前的一些建议——

对于初次接触此类游戏的玩家而言，首先要做到的便是要能够熟练地进行协调操作，即左、右类比摇杆的综合操作。在白热化的近接战斗中停止行动与自杀几乎没有分别，而熟练以上操作的目的便是使各位玩家在回避敌人攻击的同时进行有效的反击，终归手柄这东西玩起此类射击游戏不像电脑游戏的键盘＋鼠标那么方便。而对于习惯了《雷神之锤》、《马克思·佩恩》之类游戏的玩家，则要改掉一味猛冲猛打的“恶习”，毕竟《SOCOM》中的大部分任务都需要杀敌于无声无息之间，反之则会陷入敌军的火力网包围之中高呼：“吾不服明人！近日命丧于此矣！”。其次需要学习的便是协同作战了，说简单些就是要指挥友军配合自己去完成任务（吕宁去给我泡咖啡！K 1去给我点烟！沙加去给我接游戏机！），只有这样才能够安全地完成任务并取得更高的评价（被三人暴揍中……）。

对于那些距离较远的敌人，玩家不必使用较难操纵的狙击模式进行攻击。当瞄准镜十字线接近敌人的时候，敌人身上会出现红色的方框显示敌人所处的位置，此时利用R 3类比摇杆进行微调，当敌人身上的红色方框消失并且瞄准镜十字线颜色变为红色的时候便可以射击了，此时的命中率是十分高的，而且可以进行连射。

——对友军的命令菜单(O键)——

Fire at will：友军对射程以内的敌军进行攻击。

Cover area：对进入某指定地域的敌军进行攻击。

Deploy：部署。令友军按照指令进行攻击或安置炸弹。

Ambush：伏击。令友军隐蔽并随时准备攻击。

Run to：移动至指定地域。子目录下的选项除［Crosshairs］为命令友军向瞄准镜十字线所对的位置移动外，其余选项均以单词第一个字母为区域代码，即向该地域移动。

Lead to：直接移动。同［Run to］一样含有子目录，需要注意的是，选择此选项友军在到达指定地域前不会进行攻击。

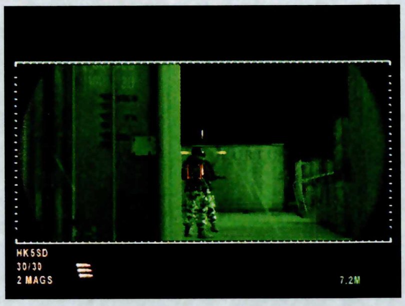
Attack to：强行攻击。同样含有子目录，选择此选项友军在战斗中将不会进行隐蔽，需小心使用。

Stealth to：潜入。同［Run to］一样含有子目录，令友军隐蔽行军。

Regroup：重新部署或聚集友军。

Follow：跟随队长行动，即跟随玩家控制角色行动。

Hold Position：保持位置。令友军原地待机，但会主动攻击进入射程的敌军。



——SOCOM任务简报——

MISSION 01：海上死神

任务目标：

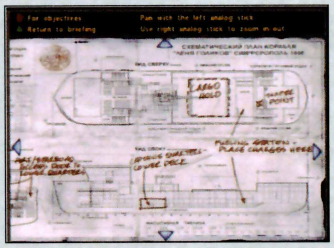
1、控制货船

2、制服恐怖分子集团

3、于动力室汇合

4、快速撤离货船

任务起始地点位于货船边的码头。码头堆放货物的空旷处各有两名哨兵，沿码头外围绕行并利用货箱作为掩护将哨兵射杀。解决哨兵后命令友军集合于登上货船的跳板前，将货船甲板上的可见敌消灭，如果看不清楚的话可以使用夜视仪，单视觉范围也收到相当的影响，各位玩家自己决定是否使用好了。登上货船将剩余的恐怖分子清理干净后进入舰桥收拾掉上层的最后两个恐怖分子，并关闭桌上的无线电(靠近无线电并将瞄准镜十字线对准，待下方出现提示图标后按×键)。利用靠近舰桥的入口进入船舱内部，在一个居住间内夺取文件，之后在船舱内四处转转消灭全部的残余恐怖分子，最后到达位于X、Z地域的动力室，于两个电路箱上安置炸弹或命令友军安置炸弹(命令菜单DEPLOY目录下的SATCHEL选项)。



MISSION 02：幽灵城镇

任务目标：

1、在敌军破坏前夺取电脑

2、俘虏恐怖分子首领

3、摧毁敌军全部的隐藏的兵器

任务开始后按照战略地图指示由C地域出发，经过D、E地域后到达F地域，沿途消灭发现的恐怖分子。于位于F地域的建筑物外围消灭内部的两名恐怖分子，进入建筑物后警报会响起，登上二层消灭一名恐怖分子，将顶层的两名恐怖分子消灭



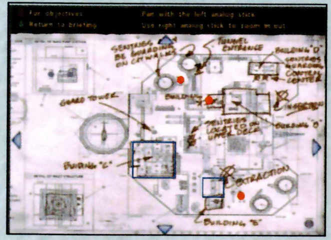
后关闭墙壁上的警报开关并夺取桌上的便携电脑，之后要尽快赶到二层通往一层的楼梯口，守在这里等待随后的几名恐怖分子自己送上门来并加以消灭。之后按照战略地图的路线只是前进并沿途关闭敌方的发电机以及清扫路线上几个房屋内的恐怖分子，如果弹药不足的话可以到R地域一带的空屋内补充弹药，需要注意的是靠近E地域的一段路线的恐怖分子比较集中，不要一味猛冲（平面位置见图二蓝色方框）。到达位于J地域的房屋后捕获里面的恐怖分子首领（首先用枪从其正面瞄准，待他放下武器后从其背后将其捕获，从正面用瞄准镜十字线对准他后可以对其发出跟随或保持位置的命令）。之后需要使用C4炸弹将恐怖分子隐藏的军火全部炸毁（按R2键调出武器选单后选择，堆放的木箱便是隐藏的军火，接近木箱并对准后瞄准镜十字线将变为绿色，按住R1键便可安装C4炸弹，平面位置见图二红色圆点），需要注意的是当安置炸弹后屏幕右侧会出现一条不断减少的横棒，当其减少至零点的时候炸弹才会爆炸，要注意撤离以免被爆炸波及。之后协同俘虏沿作战区域外围撤离至R地域结束任务。

MISSION 03：石油平台

任务目标：

1、拆除全部炸弹的雷管
2、救出并保护全部人质
3、保护石油平台

由于本关任务地形特殊的缘故，希望各位玩家多运用战略地图以免迷路走失。任务开始后按照战略地图指示的路线前进，沿途消灭恐怖分子并拆除三颗定时炸弹，一定要抓紧时间，一旦时间归零，任务亦会随之失败。三颗炸弹的位置都位于管道或

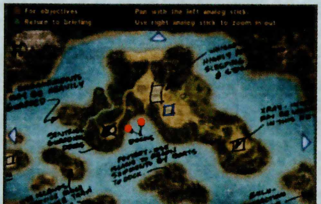


储油罐底部，当接近后会听到倒计时的声音（炸弹的平面位置见图三红色圆点）。到达Z地域拆除最后一颗炸弹后进入旁边的楼内，消灭里面的敌人并在走廊的一房间内解救人质（平面位置见图三蓝色方框）。之后前往位于J地域的C楼全歼恐怖分子并解救人质（平面位置见图三蓝色方框）。确认人质全部解救后移动至停机坪解决两名恐怖分子，并将A楼－E楼内的恐怖分子全部消灭。本关有些敌人会在储油罐顶部进行攻击，请各位玩家多加注意。

MISSION 04：金三角

任务目标：

1、保护所有的岛屿
2、防止敌人逃走
3、回收恐怖分子的细菌战日期



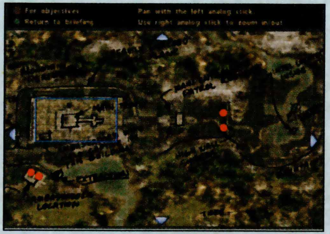
任务开始后首先前往C地域，沿途的小岛大多有恐怖分子把守，尽量趁其未发现我方时将其击毙，到达C地域后全歼此地恐怖分子并于房间内夺取病毒资料。之后按照战略地图指示尽快前往R、J地域之间将两艘小艇炸毁，以免敌人携带资料逃走导致任务失败（平面位置图四红色圆点），另外主要注意的是在安置炸弹的时候可能会有恐怖分子巡逻，不要因为打的太投入忘了撤退而卷入爆炸中去。将J、R地域一带恐怖分子全歼后移动至W地域将两座房内守敌清理干净，在位于X地域的房间内夺取恐怖分子发动病毒战的日期资料（平面位置见图四蓝色方框），最后全体移动至Z地域完成任务（全体都要站在紫色的方框内）。

MISSION 05：实施ＫＡＥＮ作战

任务目标：

1、保护并救出埃里诺，代号：摩根
2、保护大使，代号：阿瑟

任务开始后清理掉C地域一带的



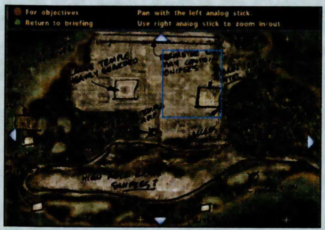
六名恐怖分子，按照战略地图指示继续前进，经过E地域之后会要通过一段石墙的门洞（千万不要从正面进去，否则被敌人射成筛子明人可不负责），在墙的右侧可以找到一个小入口，从那里进去解决墙后的恐怖分子，在墙上亦有两名守敌，请多加小心（本任务会中有4－6名不等的敌人在墙上或房顶进行攻击，平面位置见图五红色圆点）。继续移动至D地域，此地有四名恐怖分子巡逻。到达通往F地域的窄长通路后，利用地形作为掩护消灭巡逻的四名恐怖分子，通过靠近窄长通路中间的入口进入寺庙内部庭院，这里的守敌比较集中，并且有部分守敌处于建筑物内部或房上，请多加注意（平面位置见图五蓝色方框）。在位于寺庙庭院一角落的房间内发现埃里诺，从后面给他带上手铐，但是不要急于带他出去，要先消灭随后蜂拥而至的恐怖分子，以免那个连卧倒都不会的白痴成为活靶子。敌全歼之后命令埃里诺跟随移动，在靠近Z地域的空场联络直升机救援（命令菜单中SUPPORT子目录中的EXTR－ACT选项），待白痴……啊，不待埃里诺等上直升机后沿原路离开寺庙内部庭院并按照战略地图指示去解救大使，在J点一带会有一名守敌在建筑物二层的桥上巡逻……射给他死！最后在位于R地域的房间内解救大使（小心房上有人），至此任务结束。

MISSION 06：被遗忘的都市

任务目标：

1、执行侦察以及保护地区的安全
2、阻止THONGKON，代号：恶犬
3、重新得到细菌战资料以及代理商资料

本次任务是在浓雾弥漫的夜晚执行，能见度的确是低到了谷地，加之

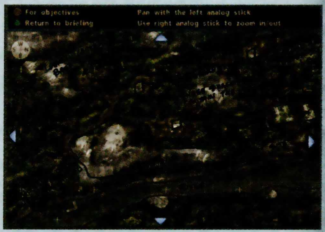


地形极其复杂，希望各位玩家不要冒然轻进，步步为营乃是上上之策。任务开始后按照作战地图指示通过C地域向D地域前进，沿途消灭恐怖分子的哨卡，到达D地域后全歼周边守敌。之后登上遗迹前往E地域，在小隧道的内部会有恐怖分子把守，建议先从洞口丢颗"声响弹"进去（武器菜单中选择），小心不要震到自己。之后继续向F地域移动，此时将会有相当数量的敌军出现（平面位置见图六蓝色方框），幸好周围有很多残垣断壁可以作为掩体……清理掉这批敌死队后进入位于F地域的圣堂内部夺取资料，并使用C4炸弹炸开位于J地域的木门。门炸开后突入J地域并消灭全部守敌，最后在R地域取得新的病毒样本。

MISSION 07：雇佣军部队的集结地

任务目标：

1、使雇佣军丧失通讯能力
2、摧毁雇佣军军火库
3、排除所有威胁



本次任务中的敌人所处位置比较分散，希望各位玩家多加利用视觉调整以便索敌。任务开始后首先前往C地域歼灭守敌并摧毁敌方无线电，之后前往D地域房内夺取雇佣军的部署地图。接下来按照战略地图指示前进，将E、F、J地域守敌全歼后在位于F地域及J地域的敌军火堆放处安置定时炸弹（在两堆红色的箱子上面安装），最后移动至J地域北侧的通路全歼残余的雇佣军（平面位置见图七红色圆点）。

MISSION 08：战俘营

任务目标：

1、进行地区渗透
2、制止敌军拷问战俘
3、解救战俘



在本次任务中，将出现于哨塔上使用狙击步枪进行攻击的恐怖分子，应作为优先击毙对象。任务开始后通过C地域移动至D地域，并沿途消灭守敌，到达D地域的岔口后先将左侧的两名恐怖分子击毙，免得到时候来找麻烦。全歼E地域的恐怖分子后沿河道移动至J地点，借这里的地形将周边一带守敌全歼后进入位于J地域南部的围院内解救两名人质（一名在空场，一名在房间下，平面位置见图八蓝色方框）。由于人质死亡便会任务失败的缘故，建议各位玩家将两名人质置于房间内并且留下对其保护，而本队则四处东遥西逛消灭作战区域内的全部恐怖分子。确定恐怖分子全灭后前往位于作战区域西南的山洞，在靠近南方出口的一个分岔路深处解救第三名人质，再带上刚刚解救的两名人质一同移动至位于

Z地域的山顶等待救援。

■MISSION 09：地堡山岳

任务目标：

1、控制外围地区

2、渗透至雇佣军的地堡周边地区并将地堡摧毁

3、解救并保护海军少将诺里斯



任务开始后前往D地域，再经过的通路会有大量的敌军（平面位置见图九蓝色方框），有效的利用地形加以歼灭后通过D地域继续向F地域渗透，解决掉守敌后沿作战区域东侧的山路前进，发现第一座地堡后使用定位仪定位并发动空中打击（利用L1键或L2键更换使用武器，将准星对准地堡后按住R1键，待屏幕右侧的条棒长满后，友军将发动空中打击，需要注意的有两点，一是在锁定地堡卫之前一定要确定周遭地带的敌军已被歼灭，否则有可能受到敌军的偷袭；二是在锁定时要尽量远离地堡，以免空中打击发动后己方亦被卷入爆炸之中。地堡位置见图九红色圆点），之后只用同样的方法摧毁作战区域中部的地堡，而最西侧的地堡则需要直接呼叫友军进行空中打击（选择命令菜单中[LASE ON]选项，之后目标选择[BUKER ONE]）。三个地堡全部摧毁后移动至Z地域的入口并进入敌方的地下工事，首先关闭敌方的三台发电机同时四处消灭守敌，待敌全灭后再在位于敌地下工事的二层最深处的房间内解救海军少将诺里斯。

■MISSION 10：冲破监狱

任务目标：

1、渗透至恐怖分子的监狱

2、营救人质，代号：泡菜先生

本次任务情况较为特殊，首先是警报响起很长时间后仍未救出泡菜先生的话，恐怖分子会将其杀害，所以



一定要抓紧时间；其次本次任务中首次出现使用榴弹枪攻击的敌人，此种兵器攻击力高，有效判定范围广，受创者必定倒地，加之该兵器可做倒地追加，实数轻型弹道兵器中的霸者！在本次任务的最后，游戏开发商还为诸多玩家准备了一份意外的惊喜——一部［哈因特］武装直升机（前苏联制，性能颇佳，价格公道，童叟无欺，目前为全世界恐怖分子专用空中兵器），幸好它不射导弹，不然真的没法玩了……

任务开始后正对着的废弃卡车右侧有两名哨兵，不用射击，直接冲上去用枪托狠狠的敲碎他们的下颚骨。按照战略地图指示到达铁桥后从西侧的坡道潜入峡谷，不要直接从桥上经过，以免被哨所正门的守军发现。消灭峡谷内的守军后登上对面的坡道继续前进，从恐怖分子哨所的外围迂回至C地域，沿途消灭哨兵及三座哨卡。到达C地域后于破墙壁处安置炸弹，身后的两块山岩可以作为掩体。从炸开的洞口侵入哨所内部，左侧的房屋内可以取得敌军地图，歼灭恐怖分子后关闭敌方的发电机警报就会停止，之后去关押室解救泡菜先生（平面位置见图十蓝色方框），里面会有一或两名恐怖分子把守，而泡菜先生则被关押在最深处的一个牢房内。人质救出后按照战略地图指示撤退，当到达距撤退地点不远的隘口时不要急于撤退，先将泡菜先生安置在一旁的废弃房屋内部（注意，一定要是最内部），小队继续前进便会引出开发商准备的意外的惊喜——［哈因特］武装直升机（再次重申：前苏联制，性能颇佳，价格公道，童叟无欺……），此时不要攻击，要以最快的速度沿原路撤退，在刚进隘口的位置有一个坡道，位置较高，那里才是最佳攻击地点，而且人质在房内是绝对安全的。消灭武装直升机后带上人质继续前进，到达指定撤退地点后任务结束。

■MISSION 11：兽穴

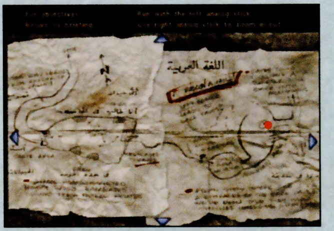
任务目标：

1、拆除核武器的雷管，如果必要的话，“处理”掉它们

2、使恐怖分子丧失通讯能力

3、如果可能的话，确定阿拉伯联盟干部的位置，并将其击毙，代号：肥猫。

任务开始后先将D地域一带的恐怖分子全部消灭，在断墙的后面也会有敌军把守，这时的行动要尽量隐秘。关闭位于D地域的恐怖分子的无线电后继续移动，由F地域的矿洞入口侵入，之后会遇到分岔路，随便选那一边都可以，另外在矿道中各处都有发电机，关闭后恐怖分子由于“两眼一摸黑”不会轻易攻击，但是我方的能见度同样下降很多，如果使用夜视仪的话能见范围又受到了制压，各位玩家依照自身情况决定吧。到达J地域的第二矿道入口时会得到新的任

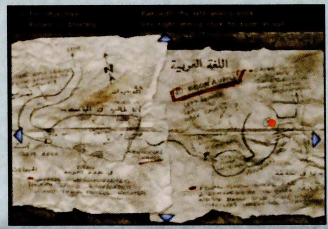


务，进入矿道关闭发电机后继续前进，有些恐怖分子会隐藏在箱子后面，小心不要被暗算。最后到达一快大木板前……姑且当它是门好了（平面位置见图十一红色原点），内部共有五名恐怖分子把守，当我军进入后，其中一名会跑去设定核武器打算同归于尽，一定要将其击毙！如果收拾其他四个敌军的时候慢了点的话，屏幕右上角就会出现1分钟的倒计时，不过也不要紧，赶快继续深入至矿洞深处的分岔路，那厮首先会去设定右边通路中的核武器，冲进去后把他揍死再重新设定核武器就可以了。但是如果重新设定后倒计时仍然没有停止的话，各位直接重新执行任务就可以了——因为另一个核武器也已经被设定了，时间是肯定不够了。将两颗核武器全部重新设定后扫清本矿洞内的全部恐怖分子，之后各位有七分钟的时间撤退至任务刚刚开始时通过的D地域一带（紫色方框），如果先前没有将第一矿洞另一条通路的敌人扫清的话，他们此时会全部冲到第二矿洞中来。撤退至指定地点后任务结束（注意，全员都要在紫色方框内）。

■MISSION 12：致命一击

任务目标：

1、击毙阿拉伯联盟的干部阿玛德，代号：小猫



2、击毙阿拉伯联盟的干部巴哈里，代号：肥猫

本次任务的执行地点是位于沙漠的一座废弃的城镇，墙壁后面以及房间内四处都布满了敌军，使整座城镇内部形成了密集的火力网，一不留神便会陷入敌军的包围之中而被全灭。在这里明人建议各位玩家每次移动后等待一分钟的时间，以便将城镇内部的部分恐怖分子诱出歼灭，避免陷入敌方火力网之中。

任务开始后不要按照战略地图的指示前进，向正前方挺进并于延伸至城镇外围的道路边缘展开第一次攻击，待周遭能见范围内的恐怖分子被全歼后横穿道路继续渗透，在短墙一带展开第二次攻击，首要目的是歼灭正前方双层建筑物内的可见敌军。进入双层建筑物之后将二层的恐怖分子歼灭，其中包括任务2的“肥猫”，接着利用二层居高临下的有利地形将城镇内部的以及其他建筑内的可见敌军歼灭。之后沿原路退至城镇外围的道路并沿道路向城镇内部渗透，经过坦克残骸时要多加小心，因为此时周遭会出现数名持榴弹枪的恐怖分子，绝对要避免被他们造成“连击”。当到达城镇的另一端的时候向城镇北侧移动，并于北侧西部与中部展开攻击



歼灭城镇中恐怖分子的残余力量。最后前往城镇西部一座三层建筑物中击毙“肥猫”。（“肥猫”与“小猫”所处的平面位置见图十二蓝色方框，建议作战路线见图十二红色线条，红色原点为建议攻击位置）。

至此全部任务圆满结束，之后各位玩家可以直接进入二周目，敌人的AI回比一周目时高些，不过友军的AI依旧是那么低，这真是验证了一句话……“只要是人类都可以当军人的。”不过不管怎么说总算是穿版了，唔……为了表示庆祝，今晚的炒面就买个肉炒面好了～～～

文／铁杆合作组·星川明人



武士的成长

——樱国冒险

GBA	厂商：ENIX	发售日：2002.9.20	
	类型：RPG	价格：5980日元	其他：——

（接上期）

No.069

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：イチノモジノ　ヨコニウメラレタ　メズラシイ　ジン　キアリ
解决方法：调查一号石碑偏左的位置。
获得物品：白い道化の　19.
发生地点：名古屋



No.070

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：コンジキノ　ヒカリ　ナゴヤノモリニ　アラワレン（自己输入,并且要先和札幌八号石碑附近“民家”里的巫女のミドリ交谈才能得到任务名称）
解决方法：走到“名古屋南の森”左边的佛龛附近，打败麒麟。
获得“超越种”：キリン
发生地点：名古屋

No.071

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：オイナリサン　カジラレテ　コマイヌニ　カジッタハンニンキョダイナネズミ
解决方法：调查十号石碑旁道场门前左侧的雕像，用サンドイッチ引诱マガホシネズミ出来。
获得“超越种”：マガホシネズミ
发生地点：西樱都

No.072

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：サクラノウエニ　サクラサク　ドウジョウザクラハ　ヒルネノサクラ
解决方法：调查“京都唯我流星战道场”左边的樱花树。
获得物品：金の羊の枕
发生地点：西樱都

No.073

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：マボロシノケンシ　サネモト　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：进入“地下街”，在地下1层沿左边走到头，战胜サネモト。
发生地点：西樱都

No.074

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：サクラチル　ゼンブチル　ミガナルナル　ヒトツナル
解决方法：与“京都唯我流星战道场”前樱花树下的男子タカオ交谈。
发生地点：西樱都

No.075

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ヤシロノヒガシノ　イナリハ　シンピノチカラヲ　ヒメシモノ
解决方法：在“京都唯我流星战道场”右边、垃圾箱上方可以找到小女孩タカコ，与她交谈后调查道场门口右边的雕像。
发生地点：西樱都

No.076

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：フタゴノタキニシズムリユウノ　タカラ
解决方法：与传送门左边的女子ノゾミ交谈，然后调查右边的溪流。
获得物品：ゴム长靴
发生地点：西樱都



No.077

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：オウトハ　コノヨニ　ヒトツデ　ジュウブン　ニシノモノ　キエタ
解决方法：走出西樱都的“一文字空港”自动发生。
发生地点：西樱都

No.078

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ハヤイ　スベル　オチル　スリル　ウォ　タ　スライダ
解决方法：走到西樱都通往宙樱都的传送门前时自动发生。
发生地点：西樱都

No.079

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：チノソコ　フカクニ　オニガスム
解决方法：在“地下街”的最下层和修罗王キンジ交谈。
发生地点：西樱都

No.080

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノ　ケンシ　テルムネ　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：走到七号石碑附近。
发生地点：宙樱都

No.081

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ダイカイトウ　ホワイトロクバンザクラニ　アラワル
解决方法：先调查六号石碑，然后到正上方“宙樱の御柱”前与稀代の大怪盗ホワイト交谈，注意在从六号石碑走到宙樱の御柱这段时间里，不能进入任何建筑。
获得物品：白いマント
发生地点：宙樱都

No.082

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ダイカイトウ　ブラックロクバンザクラニ　アラワル
解决方法：先调查六号石碑，然后到正上方“宙樱の御柱”前与稀代の大怪盗ブラック交谈，注意在从六号石碑走到宙樱の御柱这段时间里，不能进入任何建筑。
获得物品：黑いマント
发生地点：宙樱都

No.083

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：ケッショウセキガ　セイゾロイ
解决方法：和商店的店员交谈，买不买东西都可以。
发生地点：宙樱都

No.084

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：イチバン　オオキナ　キノシタガ　アヤシイ
解决方法：调查一号石碑。
获得物品：封印の小键
发生地点：宙樱都

No.085

委派条件：第014号任务完成

任务名称：ハチハチ　ホレ
解决方法：和四号石碑下方的コタロ交谈，等他离去后调查他刚才站过的地面。
获得物品：糖花エックス
发生地点：冲绳

No.086

委派条件：第014号任务完成
任务名称：ウミニイキルト　イウコト
解决方法：顺序与“一文字病院”1层的カズヒコ、商店里的ゲンジ、医院里的カズヒコ、三号石碑右侧的リ交谈，面对リ一的问题时，选择“男の灵魂”（如果用女性主角，选“女の魂”）。
获得“超越种”：エイカク
发生地点：冲绳

No.087

委派条件：第014号任务完成
任务名称：ヒデンスープノ　ナゾヲアバケ！
解决方法：与“小元卓”门外的老奶奶オタマ交谈，然后调查岛屿右下角的地面，得到物品后交还给オタマ。
发生地点：冲绳



No.088

委派条件：第014号任务完成
任务名称：イチタコ　ニイカ　サンマンボウ　ヨコボウヒトツニ　シンジツアリ
解决方法：调查一号石碑（要经过“地下通路”来到左边高台上的区域），战胜宇宙タコ。
发生地点：冲绳

No.089

委派条件：第014号任务完成
任务名称：カンバンノ　ヨコノヤシノキ　チイサキモノノ　ヒソカナスミカ
解决方法：调查“オフィスビル”门前的椰子树。
获得“超越种”：カワカミ
发生地点：冲绳

No.090

委派条件：第014号任务完成
任务名称：オキナワ　ダイイドウ
解决方法：进入“小元卓”和希恩交谈。
发生地点：冲绳

No.091

委派条件：第014号任务完成
任务名称：ツリメイジン　シマヲツリアゲル
解决方法：和八号石碑前的钓鱼人交谈。
发生地点：冲绳

No.092

委派条件：第014号任务完成
任务名称：ソノナハ　ゴッドハンド
解决方法：与二号石碑左边的“民家”1层的マコト交谈（会损失一个“1番糖花”）。
发生地点：冲绳

No.093

委派条件：游戏初期
任务名称：ヒヤクスル　イオリノカベニ　タビダチノウタ
解决方法：调查“超越庵”外面的墙壁。
获得任务：NO.094
发生地点：长野

No.094

委派条件：第093号任务完成
任务名称：イチノヒハ　フタリノキネンヒ
解决方法：调查一号石碑。
获得任务：NO.095
发生地点：仙台

No.095

委派条件：第094号任务完成
任务名称：オワレ　ノガレテ　タンスノトビラ
解决方法：调查“一文字温泉”2层的保存库。
获得任务：NO.096
发生地点：青森

No.096

委派条件：第095号任务完成
任务名称：ベッドニ　キザマレタヒゲキノニモジ
解决方法：在八号石碑右边的“民家”2层，调查左边那张床的床脚。
获得任务：NO.097
发生地点：札幌

No.097

委派条件：第096号任务完成
任务名称：ヤシロノソバノ　シロキハナサク　キノミキヲシラベヨ
解决方法：调查“名古屋南の森”左上方的一棵树木。
获得任务：NO.098
发生地点：名古屋



No.098

委派条件：第097号任务完成
任务名称：カガミニウツルノハ　アイスルカゾクノカオ
解决方法：调查四号石碑处“民家”3层的梳妆台。
获得任务：NO.099
发生地点：东樱都

No.099

委派条件：第098号任务完成
任务名称：ミズナガレオチル　トコロノ　イシニキザミシ　ワカレノウタ
解决方法：调查八号石碑。
获得物品：バラの花
发生地点：宙樱都

No.100

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：モリノナカノ　オヤシロヒミツアリ　デンセツノ　オタカラノ　ニオイスル
解决方法：在“名古屋南の森”左边与冒险野郎ガイ・バーマグ交谈，然后调查左上方的小佛龛。
获得物品：パンの耳
获得任务：NO.101
发生地点：名古屋

No.101

委派条件：第100号任务完成
任务名称：サクラナガメル　デンセツノヒト　タブンソウダロ　オタカラアルシ
解决方法：和左上方的老人じさま交谈。
获得物品：勇者のゴ　グル
获得任务：NO.102
发生地点：东樱都

No.102

委派条件：第101号任务完成
任务名称：テンネンノ　オユフキダシ　アタタカイ　タチノボルユゲニヒカルデンセツ
解决方法：调查“一文字温泉”里的浴池。
获得物品：赤いリボン
获得任务：NO.103
发生地点：长野

No.103

委派条件：第102号任务完成
任务名称：オオトリノ　トビタツヨコノ　ヤシノキ　ミノルヤシノミデンセツノカホリ
解决方法：调查四号石碑左边的椰子树。
获得物品：メイドドレス
获得任务：NO.104
发生地点：冲绳



No.104

委派条件：第103号任务完成
任务名称：コノシロハ　ダレガタテタ　ダイクサン　テッペンノシンボル　デンセツノワザ
解决方法：到“观音城”最上层和大工の玄さん交谈，同意跳舞之后，按照ジャンプ、振り向き、ジャンプ、回转、ぶるぶる、回转的顺序选择动作即可。
获得物品：枯れない花
获得任务：NO.105
发生地点：仙台

No.105

委派条件：第104号任务完成
任务名称：マンナカノオイナリサンカミノツカイ　セイナルシンブツ　デンセツノオコナイ
解决方法：调查四、五两个石碑之间的雕像。
获得物品：汉のフンドシ
获得任务：NO.106
发生地点：西樱都

No.106

委派条件：第105号任务完成
任务名称：イッツノ　アケトリ　ミマモルシタ　シンジツナルミチ　デンセツノタタカイ
解决方法：前往顶部“御柱”路

上，经过红色牌坊的时候发生。
获得物品：龙王の冠
发生地点：宙樱都

No.107

委派条件：在名古屋的ダ－マス老人处购得
任务名称：ホゾンコノ　ウラハ　ジャアクニツナガルトビラ
解决方法：到四号石碑旁“民家”的3层，调查“保存库”。
入手ガイア：2000G
发生地点：东樱都

No.108

委派条件：在名古屋的ダ－マス老人处购得，并已完成秘密任务107
任务名称：アラタナヌシ　イケニアラワル
解决方法：顺序和“一文字病院”前的ヨシカズ、“一文字病院”2层的ルミコ、商店里的カズヒロ交谈。
发生地点：仙台

No.109

委派条件：在名古屋的ダ－マス老人处购得，并已完成秘密任务108
任务名称：アカキイケ　ヤミニソマルトキ　ナナイロノヒカリ　ソラニミチル
解决方法：和五号石碑附近的ヨシロウ交谈。
发生地点：青森

No.110

委派条件：在名古屋的ダ－マス老人处购得，并已完成秘密任务109
任务名称：ダイカイジュウ　オオアバレ　マチハ　ヒノウミト　ナルデアロウ
解决方法：进入七号石碑旁边的“民家”，和1层的ユウゾ　交谈。
发生地点：札幌

No.111

委派条件：在名古屋的ダ－マス老人处购得，并已完成秘密任务110
任务名称：イニシエノワザシ　カミノヤシロニ
解决方法：先和道场内的徒弟谈话，再和师傅シンゴ谈话。



发生地点：名古屋

No.112

委派条件：在名古屋的ダ－マス老人处购得，并已完成秘密任务111
任务名称：ナキフルエル　サクラノナゾ
解决方法：和七号石碑左下方的タクヤ交谈，再进入上方的“民家”。
发生地点：札幌

No.113

委派条件：在名古屋的ダ－マス老人处购得，并已完成秘密任务112
任务名称：シズミユク　オキナワ
解决方法：走出空港就会自动发生。完成后回名古屋找ダマス，可以要回买任务的钱。
发生地点：冲绳

No.114

委派条件：游戏初期
任务名称：サンカラ　ニ　ナクナルトコロ　トモダチモトメテ　ミンナアツマル（自己输入）
解决方法：调查一号石碑。
获得“超越种”：リカ
发生地点：长野

No.115

委派条件：游戏初期
任务名称：ミドリノキニ　ツドウモノタチ（自己输入）
解决方法：在秘密基地“アサガオ”的左下方有棵树，和树阴下的ショウゲンカブト交谈。
发生地点：东樱都

No.116

委派条件：游戏初期
任务名称：マチノ　クリ　ンウンドウニ　ゴキョウリョク　クダサイ（自己输入）
解决方法：调查出入口附近的垃圾箱，出现的选项按照1231的顺序选（后3次如果选错了会扣1000G）。
入手ガイア：1000G
发生地点：西樱都

No.117

委派条件：第000号任务完成
任务名称：ウツクシキ　オトコトオンナ　ツイニ　タイメンスル
解决方法：从长野方向进入仙台。
发生地点：仙台

No.118

委派条件：第000号任务完成
任务名称：ユキノナカ　ヨロコビノ　ココロ　ヒトツニ



解决方法：进入“教会”。
发生地点：札幌

No.119

委派条件：第000号任务完成
任务名称：セイオウトガ　クイックサレル
解决方法：进入商店即可。
发生地点：西樱都

No.120

委派条件：第000号任务完成
任务名称：テンクウノ　ダイチ　ウミヘ　オチル
解决方法：进入“宙樱の御柱”，到大贤者ト－カ所在的一层。
发生地点：宙樱都

No.121

委派条件：第000号任务完成
任务名称：カシコイ　メガネノ　アルトコロ　ショギョウムジョウノ　ヒビキアリ
解决方法：到一号石碑处的“忍者屋敷”的最深处，同和尚ショギョウ交谈。
获得物品：バナナ
发生地点：不明（长野）

No.122

委派条件：第000号任务完成
任务名称：ヒトリ　タタズム　ジゾウノカゲニ　ショギョウムジョウノヒビキアリ
解决方法：往斜道走的路上调查地藏菩萨。
获得物品：バナナ
发生地点：不明（仙台）

No.123

委派条件：第000号任务完成
任务名称：オモイカナシキ　アオバノ　カゲニ　ショギョウムジョウノヒビキアリ
解决方法：到“御柱”的最高层与和尚ショギョウ交谈。
获得物品：バナナ
发生地点：不明（青森）

No.124

委派条件：第000号任务完成
任务名称：ジゾウミツメル　ヤミノダイザニ　ショギョウムジョウノ　ヒビキアリ
解决方法：前往东樱都的路上，在“远相模の洞”里，进入有两个地藏菩萨的洞口，与和尚ショギョウ交谈。
获得物品：バナナ
发生地点：不明（名古屋）

No.125

委派条件：第000号任务完成
任务名称：オオキナ　サクラノ　キノカゲニ　ショギョウムジョウノヒビキアリ
解决方法：和都厅3层的和尚ショギョウ交谈。
获得物品：バナナ
发生地点：不明（西樱都）

No.126

委派条件：第121～125号任务完成
任务名称：ジュウジロノ　ミギノ　コジマニ　タイセツナ　ナニカ　アリ
解决方法：与六号石碑附近的和尚ショギョウ交谈。
发生地点：札幌

No.127

委派条件：游戏初期
任务名称：ソラニ　ヒビク　コエタドッタ　サキニ　コタエガアル（自己输入）
解决方法：跟着歌声前往“斜道”即可。
获得物品：最终奥义<武>
发生地点：仙台

No.128

委派条件：游戏初期
任务名称：アナタ　ヘビニ　カマレテマスヨ　（自己输入）
解决方法：到三号石碑旁的“オフィスビル”3层。
获得“超越种”：ヘビ　キラ
发生地点：不明（冲绳）

No.129

委派条件：游戏初期
任务名称：カユイ（自己输入）
解决方法：与“远相模の洞”外面的リュウタロ交谈。
发生地点：不明（名古屋）

全文完

文／刘鹏



读者大人投稿的正式版

绝对隐藏 秘技天地

星尘最近在重温ZERO，TECMO的美少女游戏是越来越……



GC 生化危机0

游戏推荐度：9	秘技实用度：9

●隐藏关和隐藏服装（衣柜钥匙）出现

easy难度只有leech hunter模式

normal以上难度按照你的过关时间分为S A B C D

S 火箭筒+机枪+leech hunter模式+钥匙 3小时30分以内

A 机枪+leech hunter模式+钥匙 3小时30分至5小时内

B leech hunter模式+钥匙 5小时以后

C leech hunter模式+钥匙

D leech hunter模式（没有人想拿C、D评价吧）



●leech hunter模式出现隐藏武器及无限子弹

leech hunter模式中各难度打出的武器不可在别的难度使用， e例如你在easy难度的leech hunter打到全部武器无限子弹无法用在normal难度 跟hard难度下

A 全部武器无限子弹

B 左轮手枪无限子弹

C 散弹枪无限子弹（NO模式会变成猎枪）

D 手枪无限子弹

E 机关枪弹夹X1（不是无限）

●leech hunter模式 等级计算法

A 100P（不要怀疑慢慢找吧）

B 76—99P

C 51—75P

D 26—50P

E 0—25P（这个最简单，你进去直接往大门出去顺便潇洒说一句我不玩了就行）——就是逃走啦。

——北京 LULU

PS 实况足球2002

游戏推荐度：6	秘技实用度：6

●游戏中9支隐藏球队的出现方法

队伍	出现条件
世界明星	任选一队获世界联赛冠军
欧洲明星	任选一队获世界杯冠军
阿根廷元老明星	阿根廷获南美杯冠军
法国元老明星	法国获欧洲杯冠军
英格兰元老明星	英格兰获欧洲杯冠军
巴西元老明星	巴西获南美杯冠军
意大利元老明星	意大利获欧洲杯冠军
荷兰元老明星	荷兰获欧洲杯冠军
德国元老明星	德国获欧洲杯冠军

——广西 周钊

PS2 真三国无双2猛将传

游戏推荐度：9	秘技实用度：6

●巧练护卫兵

首先要把难度调至最低，然后再去打最简单的关卡。只要杀够1450人左右收工，反复数次，练满后打最强的难度就轻松多了。

●巧用狂击术书

狂击术书发挥作用时中断SAVE，再进入游戏后我方始终保持在攻击力加倍，防御力减半的状态下。

——桂林 陈安祁

PS2 横行霸道3

游戏推荐度：6	秘技实用度：7

●进入作弊模式

在游戏画面中输入R2R2 L1 L1左下右上左下右上金钱增加

R2 R2 L1 L2 左下右上左下右上 防弹衣一件

R2 R2 L1 R1 左下右上左下右上 如果失血的话，可以增加回100

R2 R2 L1 R2左下右上左下右上 全武器

○键X6 R1 L2 L1 △○△ 就会得到一辆很强的坦克车，还可以开炮。

——天津 郭宁

GBA 武士的成长·樱国冒险

游戏推荐度：7	秘技实用度：7

●道场内的秘密

当游戏至仙台市后，这里一共有3个星战道场，如果将里面的武士全击败，之后再同最下面那个道场外的一人交谈，他便会告诉你一个秘密，那就是每个道场内后面的壁画其实是隐藏房间的入口，进去后可以在里面自己用普通卷物制作秘奥义书。另外在长野村瀑布旁调查旁边的“三”字石碑可进入隐藏的道场。



●神奇的地藏菩萨

游戏中所遇到的地藏菩萨通常供给它们一个バナナ便不能再给了，但处于东樱都的那个地藏菩萨却特别，如果你连续给20个バナナ给它的话，便会得到它送的神器——鼻のメガネ。

——湖南湘潭 陈欧

GBA 特鲁尼克大冒险2

游戏推荐度：8	秘技实用度：8

●简单得装备

如果连死8次左右，再次开始游戏时会获得较强的装备。

●轻松加HP最大值

在迷宫里遇到神父时，对神父使用“分裂之杖”后能复制出许多神父，这样就能让每个神父都帮你增加HP最大值了。（注：在这之前主角必须是满血，不然神父会帮你回复HP值）。

——桂林 陈安祁

AC 格斗之王2002

游戏推荐度：9	秘技实用度：9

●选择隐藏人物

在人物选择画面，将光标移至七枷社、克里斯、夏尔米处，按住开始键选择可使用里七枷社、里克里斯、里夏尔米。

——北京 LULU

GBA 超级泡泡龙A

游戏推荐度：6　秘技实用度：6

●隐藏关卡出现

在游戏标题画面下输入B、R、L、B，在标题画面下方会出现一个地图，之后进入游戏，就会出现隐藏关卡。如果玩家此前通关的话，就会再现135个新关卡。

——广西　周钊

PS2 幻想水浒传3

游戏推荐度：8　秘技实用度：5

●幻想水浒传3料理大全

在这里给出幻想水浒传3中的料理全集和作用，希望对大家有帮助。

1.おべんとう

无调味料　おべんとう　1000　恢复１９０ＨＰ
砂糖　レディ　スランチ　1000　恢复１９０ＨＰ
盐　日の丸定食　900　恢复１８０ＨＰ
酱油　さしみ定食　1500　恢复２５０ＨＰ
美乃滋　海老フライランチ　950　恢复１７０ＨＰ、变成无敌状态
辣椒　エビチリ定食　950　恢复１７０ＨＰ、３０％几率变成怒状态

2.ハヤシライス

无调味料　ハヤシライス　1200　恢复２００ＨＰ
砂糖　王子样ハヤシ　1200　恢复１５０ＨＰ
盐　ソルティハヤシ　1200　恢复２００ＨＰ
酱油　黑いハヤシライス　1200　恢复２００ＨＰ
美乃滋　マヨハヤシ　1500　恢复２３０ＨＰ
辣椒　カレ　ライス　1300　恢复２００ＨＰ、６０％几率变成怒状态

3.チャ　ハン

无调味料　チャ　ハン　1300　恢复２２０ＨＰ
砂糖　あまえびピラフ　1100　恢复２００ＨＰ
盐　豆ご饭　1300　恢复２２０ＨＰ
酱油　まつたけご饭　1600　恢复２５０ＨＰ
美乃滋　こってりピラフ　1300　恢复２２０ＨＰ
辣椒　パエリア　1500　恢复１９０ＨＰ、解除所有负面状态

4.ラ　メン

无调味料　ラ　メン　1300　恢复２２０ＨＰ
砂糖　冷やし中华　1500　恢复２５０ＨＰ
盐　しおラ　メン　1600　恢复２５０ＨＰ
酱油　しょうゆラ　メン　2000　恢复２００ＨＰ、解除所有负面状态
美乃滋　通のラ　メン　1500　恢复２５０ＨＰ
辣椒　激辛ラ　メン　1500　恢复２５０ＨＰ

5.汤豆腐

无调味料　汤豆腐　1500　恢复２８０ＨＰ
砂糖　あんにんどうふ　1500　恢复２５０ＨＰ
盐　ちゃんこ　2200　恢复２５０ＨＰ、６０％几率变成无敌状态
酱油　しゃぶしゃぶ　1700　恢复３００ＨＰ
美乃滋　なべ　2000　恢复２５０ＨＰ、３０％几率随机变化状态
辣椒　モツなべ　1800　恢复３００ＨＰ

6.フルコ　ス

无调味料　フルコ　ス　1700　恢复３００ＨＰ
砂糖　エルフコ　ス　2300　恢复２８０ＨＰ、３０％几率变成觉醒状态
盐　ゴボルトコ　ス　2300　恢复２８０ＨＰ、６０％几率变成ブ　スト状态
酱油　ゼクセンコ　ス　2800　恢复３５０ＨＰ
美乃滋　リザ　ドコ　ス　2800　恢复２５０ＨＰ、解除所有负面状态
辣椒　カラヤ名物　2500　恢复250ＨＰ、30%几率变成怒状态

7.とくせいシチュ

无调味料　とくせいシチュ　2500　恢复２５０ＨＰ
砂糖　メ　プルシロップ　3000　恢复３００ＨＰ、３０％几率变成觉醒状态
盐　大人のシチュ　3000　恢复４１０ＨＰ
酱油　すまし汁　2800　恢复３００ＨＰ
美乃滋　まろやかシチュ　3000　恢复３５０ＨＰ
辣椒　ピリからシチュ　2900　恢复４００ＨＰ

8.まんがんぜんせき

无调味料　まんがんぜんせき　3000　恢复４００ＨＰ
砂糖　あかしのいえ　3000　恢复４００ＨＰ
盐　しおのいえ　3200　恢复４００ＨＰ
酱油　かいせきりょうり　2500　恢复３５０ＨＰ
美乃滋　サラダづくし　2800　恢复３８０ＨＰ
辣椒　炎の海スペシャル　10000　６０％几率解除战斗不能状态

——北京　DD

GBA DOOM

游戏推荐度：6　秘技实用度：7

●进入作弊模式

以下密码都是要按住L及R键输入，

神模式：A、A、B、A、A、A、A、A
电脑地图：B、A、A、A、A、A、A、A
辐射服：B、B、A、A、A、A、A
无敌：B、B、B、A、A、A、A、A
狂人模式：B、A、B、A、A、A、A、A
全武器：A、B、B、A、A、A、A、A

——北京　GAMEQUEEN

PS2 实况J联盟

游戏推荐度：7　秘技实用度：6

●隐藏队使用方法

首先在JLEAGUE MODE里，以LV4难度以上来进行游戏，完成游戏一次该隐藏球队就会出现。

——北京　LULU

GC 任天堂明星大乱斗DX

游戏推荐度：9　秘技实用度：7

●FALCO=ファルコ可使用

只要以任何一名角色通过“百人组み手モード”中的“百人组み手”关卡；或是进行超过300次的对战，法尔康就会以挑战者的身份登场，要是打倒他，就可加以使用。

●Dr.MARIO=ドクターマリオ可使用

使用马里奥，在无接关的情况下通过通常战斗；或进行超过100次的对战，马里奥医生就会以挑战者的身份登场，要是打倒他便可使用。

——北京　GAMEQUEEN

PS 苍穹红莲队

游戏推荐度：8　秘技实用度：5

●游戏中的小秘密

游戏前选择练习模式，有四架飞机供选择当选黄色，打完练习模式进入游戏主题方可选择黄色战机。当选黄色战机一黄武时通关后还有一小关等着它。其它几机都不会打该小关。如双打主机或副机选黄色黄武，只是打飞船时小兵会无限制的出现，永远打不完而且打飞船还有时限，如不能在规定时间内击毁，飞船即会GAME OVER。

——北京　DD

DC 梦幻之星online

游戏推荐度：9　秘技实用度：8

●攻击队友，提升MAG能力大法

把热键的X设定成强攻击，R+X设定成?????????，在同伴附近使用强攻击，趁身体发光的时候按R键，此时同伴会被打中，而且PB瞬间全满，攻击瞄准框会出现，打中后会显示损伤数字，队友会倒地，不过实际上队友并不会受到任何影响，只有PB达100，所以还是不能暗杀队友。

●获得“平底锅”的方法

先在任务“秘密货物”中，与站在医疗所附近的男子谈话，并得到入社核准，然后，完成全部21个任务后，回到已完成的任务寻找其它社员，其余社员位置如下：

任务“拉古奥尔大地主”中，站在医疗所前的小男孩。

任务“钱包的扣子”中,站在总督府前的男子。

任务“疾风号”中，道具屋前的女子。

任务“消失的新娘”中，Check Room前的男子。

最后回到任务“秘密货物”，跟boss会面后便可取得秘密武器—秋子婶婶的平底锅。且得到各社员核准后还要完成该任务一次，否则核准不会被记录。

●各职业的新服饰取得方法

只要在设计新角色时输入以下的名字，成功时就会听到效果音。

职业	输入的名字
Humar	KSKAUDONSU
Hucast	RUUHANGBRT
Huneweal	MOUEOSRHUN
Ramar	SOUDEGMKSG
Racast	MEIAUGHSYN
Racaseal	NUDNAFJOOH
Fomar	DNEAOHUHEK
Fonewm	ASUEBHEBUI
Foneweal	XSYGSSHEOH

●提升HP上限方法

首先要有加HP上限的SLOT，把加HP上限的SLOT装到铠甲上然后退出游戏，之后读档，把加HP上限的SLOT拆掉，然后用热键重启机器，再读档，可提升约240HP。

●全画面攻击

首先要把PB BAR储至100，然后按攻击时间同时按R键就可全画面攻击。

——北京　GAMEQUEEN

宁波东新电玩

经营项目

电玩类： PS、PS2、XBOX、NGC、GBA等各种类主机、游戏、周边、卡通、人物手办、卡片



模型类： 原装、国产高达、田宫、京商、HIROBO、FUTABA、JR、爱德美、意大利、港龙、奥迪、小号手



EZFLASH WISEBOX 宁波代理商





东港大酒店　彩虹北路　中山东路　东新电玩　金鼎宾馆

咨询电话：0574-87711064
地　　址：宁波市中山东路545号
邮　　编：315010
公　　交：5、8、10、20、366、506、809至彩虹北路
2、103、503、804至张斌桥

上海新次元

招商启示： 本部向广大零售商清仓批发PS、SS、DC软件，及MD、FC非原版卡带价格极低！欢迎广大零售商前来洽谈！

电玩急症室： 针对市面上烧损坏机种维修，供应各类原装零配件小毛小病立等可取。面对全国各层次的玩家，让你死机复活。电话咨询：021-63751223

大量高价回收、贴换各类高档游戏主机及配件，回收各类CD、MD随身听，带液晶便携式DVD、VCD机，时尚电子产品。
人气销售：SNK拳王磁卡，各类电玩、动漫原声CD，品种繁多，也可从日本预订，欢迎前来惠顾！

品名	价格邮费
NGC主机	1460/30
PS2全新机直读	1960/40
DC主机	790/30
PSone主机	650/30
PSone液晶屏	550/20
PSone(限定版)	1180/20
松下300 II 型机	880/20
超任博士7套机	880/20
SNK双速机CDZ	2890/20
SNK硬卡机	3250/30
土星原装机	580/10
MDI型原装机	450/20
超任光碟机	1080/20
世嘉GG掌机	390/10
手掌液晶电视(卡西欧)	960/20
SS3D手柄	120/10
SS原版95拳皇	350/10
SS原版96拳皇	350/10
SS原版街霸－XEX	290/10
SS原版豪血寺	3280/10
SS原版饿狼RB	280/10
SS原装电脑战机摇杆	320/20
SS炸弹人四分叉	180/20
SS－VCD2.0J电影卡	290/10
SS－VCDJVC	390/10
SS2M加速卡	50/10
SS4M加速卡	80/10
SSVR特警光枪	75/10
PS专用方向盘	190/30
PS光枪	85/10
PS原装3D摇杆飞行摇杆	199/20
PS原装PDA二手	230/260/10
PS空调	48/10
PS鼠标	45/10
PS4分叉	95/10
GBA摄像头	390/10
GBA原装镜面	35/10
GBA、NGC连接线	65/10
N64卡恐龙战队	180/10
N64卡心跳回忆对战	160/10
N64卡外星来的生物	150/10
N64卡飞龙拳	220/10
N64卡星球大战	330/10
N64卡皇家骑士团	430/10
N64007黄金眼	380/10
N64卡野战排	390/10
N64卡飞空之舞	160/10
N64卡实况野球	150/10
N64卡破坏工程队	280/10
N64卡异教徒	360/10
N64卡MRC赛车	160/10
N64卡玛莉派对 III	490/10

品名	价格邮费
N64卡恶魔城	460/10
N64原装手柄	180/10
N64记忆卡	150/10
N64震动卡	190/10
N64－GB	190/10
SFC原版卡带	
MOTHER	2480/10
伊忍道打倒信长	380/10
宇宙骑士狄波威	380/10
树帝战记	260/10
特鲁尼克大冒险	450/10
星之卡比	380/10
灌篮高手	260/10
甲龙传说	300/10
上帝也疯狂	120/10
龙珠超武斗传	290/10
实况棒球	80/10
超武空传	180/10
真人快打	90/10
快打旋风2	150/10
玛莉赛车（美）	180/10
亿万长者	150/10
火焰摔角	90/10
蝙蝠侠	80/10
天使之翼 IV	160/10
打比赛马 III	180/10
巫术 VI	100/10
饿狼传说SP	130/10
大富翁	130/10
F－ZERO	120/10
桃太郎电铁	120/10
街霸TURBO版	160/10
半熟英雄	180/10
BB－GVN	160/10
大爆笑人生剧场	200/10
模拟城市	150/10
飞龙之拳S	120/10
SIM CITY2000	180/10
火炎纹章圣战系谱	1280/10
大盗伍佑卫门	380/10
幽幽白书电影版	260/10
幽幽白书 II	190/10
幽幽白书特别篇	430/10
街霸ZERO II	1280/10
前线任务 I 、II 全套	1080/10
风来西林	460/10
时空之旅	490/10
大贝兽物语	480/10
46亿物语	330/10
大金刚1～3全套	1350/10
耀奇岛	780/10
魔装机神	1250/10

品名	价格邮费
圣剑传说 II（美）	290/10
雷蒂大冒险	390/10
信长野望霸王传	430/10
洛克人X2	680/10
FC原版卡带	
爆笑四天王	180/10
超编时空物语	180/10
忍者万丸 I 、II	390/10
忍者信行卷	180/10
Q太郎	170/10
爱的小屋	120/10
变型金刚	290/10
空中魂斗罗	390/10
蝙蝠侠	190/10
拳王泰森	90/10
妖精王国	230/10
挖金者	120/10
金刚战士	220/10
网球	90/10
超级中国拳	180/10
极限大赛 I 、II 全套	170/10
八贝尔塔	150/10
养龙的人	220/10
弹球	80/10
高校生极乐传说	190/10
连续杀人事件	150/10
西部摔角	120/10
SD高达总决赛	360/10
飞龙拳	220/10
大刀工头	150/10
麦当劳	90/10
魔城传说 II	280/10
机器战警2	190/10
疾风一号生	320/10
泡泡龙2	120/10
未来战士	150/10
大航海时代	290/10
赤影战士	190/10
飞龙拳战争	190/10
棒球超人	90/10
唐老鸭	120/10
火凤凰	180/10
铁人三项	160/10
大战争	190/10
时空勇者	220/10
银河三人组	190/10
十项全能	150/10
鬼太郎2	180/10
名侦探	190/10
皇家血裔	280/10
龟忍返	140/10
田代冒险话剧	260/10

品名	价格邮费
魂斗罗 II	290/10
柯南末世界	290/10
合金装备	380/10
萨尔达	290/10
勇者斗恶龙 I 、IV全套	1950/20
玛莉3	230/10
希特乐复活	290/10
功夫	120/10
不动明王传	260/10
圣斗士星失	200/10
七宝奇谋	180/10
影子传说	180/10
悟空传－龙珠	290/10
神龙之迷－龙珠	330/10
魔界村 II	200/10
冒险岛	220/10
热血硬派－格斗传说	190/10
玛莉医生	150/10
耀奇的五彩蛋	180/10
SD高达战记	200/10
捉鬼敢死队	170/10
PS中古日本绝对原版盘	
PS原版伦敦精灵探侦团	280/10
PS原版古惑狼赛车	200/10
PS原版神龙传	180/10
PS原版赛车GO	180/10
PS原版武藏传	330/10
PS原版吃豆先生	220/10
PS原版寄生前夜	490/10
PS原版放浪冒险传	550/10
PS原版火魅子传	290/10
PS原版高达G世纪	490/10
PS原版北欧女神	550/10
PS原版格兰地亚	530/10
PS原版漫画英雄对街霸	190/10
PS原版太空6<FF>	460/10
PS原版太空7<FF>	580/10
PS原版太空8<FF>	680/10
PS原版银河之星2	550/10
PS原版时空之旅2	550/10
PS原版OnePice海贼王露菲	430/10
PS原版洛克人8	380/10
PS原版龙神传说	330/10
PS原版大盗伍佑卫门	280/10
PS原版性感沙罗曼蛇	200/10
PS原版苍空之翼	250/10
PS原版波罗波罗物语	280/10
PS原版封神演义	290/10
PS原版战斗国家	150/10
PS原版机械人2096	150/10
PS原版SD高达传	220/10
PS原版七龙珠	200/10

特别声明： 凡寄往本店贴换物品，请于一月之内与我处联系，如逾期我处将自行处理！不再另行通知！
如有遗失后果自负　联系电话：021－63751223 /63723241　联系人：袁小姐

公交线路：49、23、789、775、780、01、112、123、71、936、925、127隧道4线，地铁1号线
邮购地址：上海市黄浦区大沽路193号新次元（近人民广场，重庆路口）收款人：袁敏燕 营业时间：10：00－19：00

火星电玩 marsgame.com

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商
批发热线：028-88178037 传真号码：028-83361193
中国火星游戏网www.marsgame.com即将全新改版，敬请关注(新闻、邮购、时时更新)
本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。
邮购价：VCD：3.8元/张，DVD25元/张，音乐CD：7.8元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
会员价：VCD：3元/张，DVD22元/张，音乐CD：6元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
邮购地址：成都市建设路邮局5A-199信箱2分箱　肖忠发(收)　邮编：610051
门市部地址：成都市新世纪电脑城4楼D5—D6　电话：028—85230945
邮购查询热线：028—83414399
邮购赠品：凡一次性购买金额100元以上可获赠价值28元太八或太十项链一条
注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发mail确定。



邮购会员卡——更多实惠等你拿！
- 一次购买50张VCD可免费获赠精美会员卡
- 购买会员卡70元/张，有效期1年
- 欲知详情，请到网站查询或电话咨询

快发MAIL 惊喜的产品 惊喜的价格
请大家发mail到marsgame@263.net告诉你常用的邮箱地址，我们会经常给你带来惊喜哟！

日本名卡通动画精选（全彩面正版，日语发音，中文字幕）。特价：3.8元/片，会员价3元/片，继续提供VCD补单服务，补齐您VCD残缺部分，价格、邮费不变。以下目录均为VCD节目，DVD及CD节目请上网或电话咨询。

我爱高达！

014-1 高达W-尽华尔兹2CD
014-2 G高达17CD
014-3 W高达17CD
014-4 高达08MS小队6CD
014-5 高达00803CD
014-6 高达00836CD
014-7 Z高达17CD
014-8 ZZ高达16CD
014-9 X高达17CD
014-10 高达F912CD
014-11 高达逆袭夏亚2CD
014-13 高达079TV16CD
014-14 MS08小队(完结篇)1CD
014-15 倒A高达25CD
014-16 SD高达G世1CD
014-17 V高达17CD
014-18 MS08小队米兰传说1CD
014-19 蓝色高达1CD
014-20 高达0083(剧)2CD
014-21 机动梦日记1CD
014-22 高达MTV1CD
014-23 兰色高达14CD
014-24 高达W战争回忆录4CD
014-25 G高达（剧场版）2CD
014-26 W高达杀人课2CD
014-27 ZZ高达（剧场版）2CD
014-28 X高达（剧场版）2CD
014-29 0079（剧场版）2CD
014-30 倒A高达（OVA）6CD
014-31 S高达4CD

559-1 棒球英豪一大学物语2CD
559-2 棒球英豪一最后冠军3CD
559-3 棒球英豪（TV）50CD
559-4 安达充H2外传21CD
559-5 风之速2CD
562-1 福星小子圣水奇缘2CD
562-2 福星小子爱星之恋2CD
562-3 福星小子情侣乐天2CD
562-4 福星小子求你说声我爱你2CD
562-5 福星小子鬼姬传说2CD
562-6 福星小子绮丽人之梦2CD
562-7 福星小子特别版1CD
562-8 福星小子阿渚的未婚夫1CD

960-1 银河天使队7CD
960-2 银可天使 II 3CD
961 青出于蓝胜于蓝11CD
962-1 拜托了老师12CD
962-2 拜托了老师（OVA）1CD

123-1 浪客剑心（特别篇）1CD
123-2 浪客剑心（TV）40CD
123-3 浪客剑心天空镇魂歌2CD
123-4 浪客剑心追忆篇4CD
123-5 浪客剑心未放映之迷藏1CD
123-6 浪客剑心逆刃刀2CD
123-7 浪客剑心明治剑客浪漫谭1CD
123-8 浪客剑心珍藏版3CD
123-9 浪客剑心人气排行榜1CD
123-10 浪客剑心四乃森仓紫1CD
123-11 浪客剑心漱田宗次郎1CD
123-12 浪客剑心相乐左之助1CD
123-13 浪客剑心剑技大全1CD
123-14 浪客剑心名胜全集1CD
123-15 浪客剑心星霜篇2CD

162-1 宠物小精灵（TV）26CD
162-2 宠物小精灵逆袭2CD
162-3 宠物小精灵爆诞2CD
162-4 宠物小精灵皮卡丘的寒假1CD
162-5 宠物小精灵体育对抗赛1CD
162-6 宠物小精灵皮卡与皮卡丘1CD
162-7 宠物小精灵结晶塔2CD
162-8 宠物小精灵口袋宠物小精灵（剧场版）1CD
162-9 宠物小精灵皮卡丘探险队1CD
162-10 宠物小精灵皮丘圣诞节1CD

500-1 圣斗士真红少年1CD
500-2 圣斗士最终战士1CD
500-3 圣斗士黄金苹果1CD
500-4 圣斗士海皇篇5CD
500-5 圣斗士黄金十二宫（TV）25CD
500-6 圣斗士—BTX9CD
500-7 圣斗士北欧篇9CD
500-8 圣斗士神与神激战1CD
500-9 圣斗士冥王篇1CD

082-1 超一可有记得爱2CD
082-2 超时空要塞（加强版）4CD
082-3 超时空要塞 II 3CD
082-4 超时空要塞(TV)12CD
082-7 超时空要塞歌集1CD
082-9 超时空要塞D7（OVA）4CD
082-10 超时空7（第一部）13CD
082-11 超时空要塞7(第二部)11CD
082-12 超时空要塞爱丽斯2CD
005-1 男儿当入樽（珍藏版）2CD
005-2 男儿当入樽4CD
005-3 男儿当入樽（TV）35CD
069-1 X战记2CD
069-2 X战记（TV）21CD

507-1 卡通MTV精选 I 1CD
507-2 卡通MTV精选 II 1CD
507-3 卡通MTV精选 IV 1CD
507-4 卡通MTV精选 V 2CD
563-1 绝爱1CD
563-2 绝爱（OVA）3CD
680-1 机动警察（剧）2CD
680-2 机动警察(电)2CD
680-3 机动警察（OVA）4CD
680-4 新机动警察(OVA)8CD

573-1 柯南两大杀人事件2CD
573-2 柯南引爆摩天楼2CD
573-3 柯南黑暗组织女子2CD
573-4 柯南14番目2CD
573-5 柯南(TV)14CD
573-6 柯南世纪末魔术师2CD
573-7 柯南青山岗昌短篇缉1CD
573-8 柯南意味深长的音乐盒2CD
573-9 柯南阿兰的初步推理1CD
573-10 柯南八代10CD
573-11 柯南毛利小五郎2CD
573-12 柯南第十位乘客2CD
573-13 柯南超级杀人计划2CD
573-15 柯南黑天使的翅膀2CD
573-16 柯南本万刑事之恋爱物语2CD
573-18 柯南瞳孔中的暗杀者2CD
573-17 柯南太顺利的推理1CD
573-25 柯南对怪盗基德（工藤一新）2CD
573-26 柯南2001最新TV版10CD
573-27 柯南通向天国的倒计时2CD
573-28 柯南特别版一人鱼失踪记1CD
573-29 柯南暗黑组织之杀机2CD
573-30 柯南二十年后的杀机2CD
573-31 柯南月与星与太阳的故事1CD
573-32 柯南流水亭流出的杀意1CD
573-33 柯南鸟取蜘蛛屋之怪事件1CD
573-34 柯南少年侦探团消失事件1CD
573-35 柯南名家连续惨死事件1CD
573-36 柯南暗夜公爵1CD
573-37 柯南幽灵船1CD
573-38 柯南外交官杀人事件1CD
573-39 柯南体育俱乐部杀人事件1CD
573-40 柯南插画画家杀人事件1CD
573-41 柯南行动电话杀人事件1CD
573-42 柯南荷姆斯弗利克杀人事件1CD
573-43 柯南滑雪别墅阴影事件1CD
573-44 柯南雾天狗传说发生事件1CD
573-45 柯南歌南当红艺人杀人事件1CD
573-46 柯南维纳斯之吻1CD
573-47 柯南鸟取屋之怪解决篇1CD
573-48 柯南暗夜死角1CD
573-49 柯南死亡的復活1CD
573-50 柯南宝刀争夺战1CD
573-51 柯南性命交关的复活4CD
573-52 柯南被杀了四次的男人1CD
573-53 柯南没消失的证据2CD
573-55 柯南神秘乘客2CD
573-56 柯南公寓坠楼事件1CD
573-57 柯南英语老师VS西部名侦察2CD
573-58 柯南黑暗组织再会3CD
573-59 柯南十六人的怀疑者1CD
573-60 柯南怀古饭店神秘事件1CD
573-61 柯南通往迷宫的入口1CD
573-62 柯南被封印目墓的秘密事件2CD

118-1 新世纪福音战（TV）13CD
118-2 新世纪福音战（剧场版）4CD
154-1 天空战记3CD
154-2 天空战记（TV）19CD

573-63 柯南年幼的目击者1CD
573-64 柯南流水亭的玄机2CD
573-65 柯南工藤新一MY事件发生篇1CD
573-66 柯南红鬼村火节杀人事件1CD
573-67 柯南周一晚上七点半杀人事件1CD
573-68 柯南丧失记忆的美少女事件1CD
573-69 柯南仙人掌杀人事件1CD
573-70 柯南充满谎言的委托人2CD
573-71 柯南中华街的似曾相识2CD
573-72 柯南竞技场上无差别1CD
573-73 柯南迷样信息狙击事件1CD
573-74 柯南迷失森林中的光彦1CD
573-75 柯南咖啡厅馆突然闯入事件1CD
573-76 柯南龙神山坠落事件1CD
573-77 柯南本厅之刑事恋爱物语第四部1CD
573-78 柯南木菇熊与侦探队1CD
573-79 柯南孤岛的公子与龙宫城1CD
573-80 柯南孤岛的公主与龙宫城1CD
573-81 柯南本厅之刑事恋爱物语四1CD
573-82 柯南复仇的海湾1CD
573-83 柯南战斗游戏的陷阱1CD
573-84 柯南警察手册遗失事件1CD
573-85 柯南警察手册丢失事件1CD
573-86 柯南迷宫的阴暗1CD
573-87 柯南迷宫的狂热球迷1CD
573-88 柯南毛利的冒充者1CD
573-89 柯南爱与决断的破啐1CD
573-90 柯南商业繁荣的秘密1CD
573-91 柯南新干线护送事件1CD
573-92 柯南汉姆.贝克街上的亡灵2CD
573-93 柯南爱与决心的破碎 1CD
573-94 柯面充满杀意的陶意教室1CD
573-95 柯南陷入网中的迷团1CD
573-96 柯南松江预兆连句十四番胜负1CD
573-97 柯南OK牧场的悲剧1CD
573-98 柯南屋形船震惊的钓鱼事件1CD
573-99 柯南红色杀意的夜想曲1CD

柯南之家 集柯南之大全于此！

新碟推荐

300 快餐店之恋3CD
301 机甲兵团16CD
302 末日危机1CD
303 少女新娘1CD
304 我希望你在这里2CD
305 小魔女1CD
306 海岸物语2CD
307 地球守护者1CD
308 战斗妖精风1CD
309 秋秋公主2CD
310 火影忍者2CD
311 推理之绊2CD
312 美女讨伐二人组2CD
313 绝对任务2CD
314 钢琴少女1CD
315 闪灵二人组2CD
316 反乡战士1CD
317 情感的约束2CD

062-1 幽游白书(剧场版)2CD
062-2 幽游白书(TV)38CD
062-3 幽游白书(电影版)1CD
062-4 幽游白书一大百科1CD
062-5 幽游白书一飞彩之章1CD
062-6 幽游白书一幽助之章1CD
062-7 幽游白书一黑暗武术之事1CD

188-1 银河英雄传说新战争的序曲2CD
188-2 银河英雄传说银英（TV）55CD
188-3 银河英雄传说外传星之海洋1CD
188-4 银河英雄传说外传污名2CD
188-5 银河英雄传说外传朝之梦夜之歌2CD
188-6 银河英雄传说外传白银之谷2CD
188-7 银河英雄传说外传黄金之冀1CD
188-8 银河英雄传说外传英雄传说2CD
188-9 银河英雄传说战国群雄传18CD
188-10 银河英雄传说螺旋迷宫7CD
188-11 银河英雄传说外传千亿之星千亿之光6CD
188-12银河英雄传说外传反叛者2CD

052-1 城市猎人一天才教授2CD
052-2 城市猎人一爱与连发枪2CD
052-3 城市猎人一百万美金1CD
052-4 城市猎人一海滩之战1CD
052-5 城市猎人一便衣女警2CD
052-6 99城市猎人2CD
052-7 城市猎人（OVA）5CD
058-1 樱花大战全集2CD
058-2 樱花大战（OVA）6CD
058-3 樱花大战（TV）25CD
058-4 樱花大战真人版4CD
058-5 樱花大战写真集2CD

更多VCD目录请上网或来电查询

674-1 库洛魔法使第一部14CD
674-2 库洛魔法使（剧场版）2CD
674-3 库洛魔法使第二部12CD
674-4 库洛魔法使被封印的卡片2CD
674-5 库洛魔法使延续篇7CD
674-6 新库洛魔法使剧(英文版)2CD

870 永恒传说5CD
877 黑街二人组9CD
889 妹妹公主10CD
896 恋爱季节7CD
918-1 莎木电影版2CD
918-2 莎木 II 4CD
922 棋魂39CD

923 通灵童子29CD
932 寄生前夜真人版2CD
935 吸血鬼猎人D2CD
936 大都会2CD
948 分身战士7CD
949 娇刃传9CD
950 高校女孩6CD

246-1 纯情房东俏房客(TV)9CD
246-2 纯情房东俏房客(剧场版)2CD
246-3 纯情房东俏房客(OVA)1CD
246-4 纯情房东俏房客景太郎2CD

111-2 秀逗魔道士（OVA）卷一2CD
111-3 秀逗魔道士（TV）第三部9CD
111-4 秀逗魔道士（TV）第二部13CD
111-5 秀逗魔道士（TV）第一部9CD
111-6 秀逗魔道士（OVA）卷二2CD
111-7 秀逗魔道士剧场版1CD
111-8 新秀逗魔道士1CD

089-1 龙珠Z之冥界超激战1CD
089-2 龙珠Z银河最强战士1CD
089-3龙珠ZOVA大全集13CD
089-4 龙珠一地球保卫战1CD
089-5 龙珠一热血热斗1CD
089-6 龙珠一神龙传说1CD

509-1 生化危机2攻略1CD
509-2 生化危机2真人版2CD
509-3 生化危机3CG1CD
509-4 生化危机3真人版2CD
509-5 生化危机2002真人版2CD

575-1 星界之纹章7CD
575-2 星界之战旗5CD
575-3 星界之断章1CD
575-4 星界之纹章（特别版）2CD
834-1 叮噹猫（太阳王传说）26CD
834-2 太阳王映画恐龙2CD
834-3 太阳王宇宙开拓史2CD
834-4 太阳王秋季特别节目2CD
834-5 太阳王翼之勇者2CD
834-6 太阳王新学期特别节目2CD

708-1 乱马1/22CD
708-2 新乱马OVA3CD
708-3 乱马1/2热斗篇(第一部)6CD
708-4 乱马(第二部)7CD
708-5 乱马(第三部)7CD
708-6 乱马(第四部)7CD
708-7 乱马(第五部)7CD
708-8 乱马(第六部)7CD
708-9 乱马(第七部)7CD
708-10 乱马(第八部)6CD

684-1 足球小将世青篇5CD
684-2 足球小将小学篇7CD
684-4 足球小将欧洲篇8CD
684-5 足球小将3CD
684-6 足球风云1CD
684-7 哨声响起1CD
684-8 哨声响起时1CD

526-1 太空战士8代CG1CD
526-2 太空战士9代CG1CD
526-3 太空战士八MTV1CD
526-4 太空战士10（电影版）2CD
526-5 太空战士10CG2CD
526-6 太空战士（TV）8CD
017-1 不可思游戏（TV）19CD
017-2 不可思议游戏(剧场版)2CD
017-3 不可思议游戏延续篇6CD
017-4 不可思议游戏永光传4CD

954 新吸血鬼猎人6CD
959 人形电脑天使心17CD
964 全金属风暴16CD
968 寻找满月12CD
201-1 拳王97 2CD
201-2 拳王98 1CD
201-3 拳王99 1CD
201-4 拳王2000 1CD
201-5 拳王新99 2CD

宫崎峻

035 天空之城2CD
074 梦幻街少女2CD
093 龙猫2CD
099 百变狸猫2CD
106 风之谷2CD
110 魔女宅急便2CD
134 宫崎峻MTV1CD
245 幽灵公主2CD
506 岁月童画2CD
525 听到涛声1CD
531 再见萤火虫2CD
930-1 千与千寻2CD
930-2 千与千寻2CD
930-3 千与千寻 II 一猫的报恩2CD

552-1 海贼王（电影版）1CD
552-2 海贼王36CD
552-3 海贼王发条岛的冒险1CD
552-4 海贼王黄金大海盗1CD

北京瑞明兴隆游戏服务中心

诚征各地加盟　店批发、零售、维修、邮购

休闲假日别徘徊　　快到瑞明兴隆来

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！

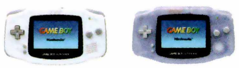
好消息　本月掌机以旧换新GB薄机＋360元=GBA彩机
GB薄机＋190元=GBC彩机
GBC彩机＋280元=GBA彩机
免邮费

本服务面向全国大量按市价60％－80％高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。

本月特价：GBA＋GBA卡带（任选）＋GBA高效15小时充电器＋七彩腰包＋GBA专用耳机＋GBA专用卡盒＋GBA原装贴膜＋GBA皮套＋GBA高亮度灯690元（绝不事后补款，配件少一赔十）
GBA豪华套机：GBA（日）橙、黑主机＋GBA卡带＋GBA128M刻录卡＋GBA原装金手指＋GBA高效15小时充电器＋七彩腰包＋GBA专用耳机＋GBA专用卡盒＋GBA原装贴膜＋GBA皮套＋GBA高亮度灯1290元



任天堂128位
NGC游戏机
价格1480元



任天堂32位手掌机
GBA金银限定版主机490元
GBA（日）橙、黑限定520元
GBA（限）主机1080元



微软XBOX原配制1780元
微软XOBX主机＋直读 2080元
微软XBOX主机＋正版游戏（街头涂鸭、世嘉GT2002）＋直读2190元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

PS2 39001（30001、30002、30004、30006、30007）＋双振动手柄＋美塞亚完美直读＋原装8M记忆卡＋原装S端子线＋原装大电源＋PS2支架＋DVD游戏　2080元

游戏主机



NGC套机：NGC主机＋双手柄＋原AV线＋电源＋变压器＋NGC4M记忆卡＋NGC原版游戏（任选）1980元
PS2 10000型（双原震手柄＋原8M记忆卡＋原驱动盘＋原AV线＋原分量端子线＋PS2支架＋原版游戏）5880元（含特快邮费）
PS2 15000型（原震手柄＋原8M记忆卡＋原驱动盘＋原AV线＋原分量端子线＋PS2支架＋直读）4500元（含特快邮费）
PS2 37000型黑/蓝限定版（原震手柄＋原装遥控器＋原AV线＋PS2支架＋电源线）2380元
PS2 30001/30002/30004单机配制（原震手柄＋原装遥控器＋原AV线＋PS2支架＋原装电源）1780元
PS2 30006型（原振手柄＋AV线＋电源 ）1780元　　PS2 30000型（主机＋PS2原装振柄＋原AV线）1850元
DC日/美/欧A版套机（原AV线＋modem＋原装1M夜晶记忆卡＋原装震动包＋原装双手柄＋原版游戏＋上网盘＋电话线＋电源）1180元/1080元/1050元单机 950元/820元/790元
DC日/美/欧B版套机（原AV线＋modem＋组装4M记忆卡＋组装震动包＋原装手柄＋VCD卡＋电源＋多款游戏）750元　单机580元
PSone原装套机（原装光头）102/103型PSone主机＋PSone原震手柄＋PSone专用金手指卡＋PSone原装电源＋原AV线＋PSone原装背包＋多款PS游戏750元/760元　102/103型单机580元/590元
PSone组装套机（组装光头）102/103型PSone主机＋双震动手柄＋原电源＋原AV线＋PSone记忆卡＋PSone专用金手指卡＋PSone原装背包＋多款游戏650元/660元　102/103型组装单机500元/510元
PS7501/9002型原装套机（PS主机＋PS原震手柄＋PS金手指卡＋PS电源＋原AV线＋PS原装记忆卡＋多款游戏）950元
PS7901/9002组装套机（PS主机＋PS双震动手柄＋PS金手指卡＋PS电源＋原AV线＋PS原装记忆卡＋多款游戏）680元
GBC（限定版/普版）套机（GBC＋GBC充电器＋GBC七彩腰包＋GBC夜用灯＋GB金手指＋任选100元内GB卡）590元/480元
GB超薄套机（GB薄机＋GB充电器＋GB七彩腰包＋GBC夜用灯＋金手指＋任选100元内GB卡）360元
GB厚机套机（GB薄机＋GB充电器＋GB七彩腰包＋GBC夜用灯＋金手指＋任选100元内GB卡）220元
WS套机（WS主机＋任选WS卡带1盘）280元　　WSC套机（WSC主机＋任选WSC卡带1盘）780元　　NGP套机/NGP彩机＋任选NGP卡带1盘580元

二手机



9成新PS2套机（PS2主机＋双震动手柄＋原8M记忆卡＋PS2美赛亚直读＋AV线＋PS2电源＋PS2游戏）1280元
9成新NGC套机：（NGC主机＋原装记忆卡＋原装手柄＋原装电源＋AV线＋正版生化危机）1490元
9成新PS5501/7501/9002套机（PS主机＋双震动手柄＋PS电源＋AV线＋PS原装记忆卡＋PS多款游戏）490元
9成新PSone套机100/101/102/103型（PSone＋双震动手柄＋PSone电源＋AV线＋PSone原装记忆卡＋PSone多款游戏）550元
8成新PS5501/7501/9002套机（PS主机＋双震动手柄＋PS电源＋AV线＋PS原装记忆卡＋PS多款游戏）440元
8成新DC美/日/欧版套机（DC主机＋双手柄＋DC4M记忆卡＋DC震动包＋AV线＋DC电源＋多款游戏）550元
9成新GBA套机（GBA主机＋GBA卡任选＋GBA充电器）450元　　9成新GBC套机（GBC主机＋GBC充电器＋GBC卡带任选）300元
9成新GB超薄套机（GB薄机＋GB充电器＋GB合卡）150元　　8成新GB厚机套机（GB厚机＋GB卡）90元
9成新NGP套机（NGP主机＋NGP原版卡）240元　　9成新WS/WSC套机（WS/WSC主机＋WS/WSC卡1盘）180元/290元

游戏配件（免邮费）

PS2.NGC.XBOX专用VGA 330	PS2手柄4分插120	DC VGA60	DC MD模拟器30	FF10/FF8精装怀表95/115	FF10/FF8 ZEP打火机35	合金装备笔盒40
PS2原装分量端子线270	PS2原装40G硬盘1780	DC FC模拟器30	GBA电视接收器（带电源） 480	FF10/FF8项链＋戒指35/25	FF10/FF8烟盒35	樱大战烟盒40
PS2原装8M记忆卡170	PS2原装光头（拆机）480	DC GB模拟器30	GBA－EZ－FLASH256M刻录卡990	FF10/FF8夜光手表75/65	合金装备烟盒40	樱大战火机48
	GBA－EZ－FLASH128M刻录卡590	DC SFC模拟器40	GBA原装金手指190	FF10/FF8情侣表130/120	合金装备火机48	樱大战笔盒40

本店经营回收二手正版软件，以旧换新，也可以旧换旧。

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
PS2合金装备2普/限	350/590	PS2实况5加强版	180/10	NGC路易鬼屋冒险	280/10	DC特大号足球	230/10	GBA 超级玛莉	240/10	WS SD高达（黑）	180/10
PS2实况6 加强版	450/10	PS2铁拳4	320/10	NGC阳光玛莉奥	450/10	DC特大号足球2	260/10	GBA 恶魔城	380/10	WS SD高达英雄传	220/10
PS2机器人大战普/限	390/650	PS2VR战士4	180/10	NGC星球大战	420/10	DC樱大战	280/10	GBA 铁拳	320/10	WS机器人大战2地上篇	280/10
PS2王国之心	390/10	PS2最终幻想X（国际）	320/10	NGC VR射手3	450/10	DC樱大战2	280/10	GBA 机器人大战A	390/10	WS机器人大战2宇宙篇	280/10
PS2 ICO中文版	290/10	PS2寂静岭2	350/10	NGC生化危机	420/10	DC樱大战3	190/10	GBA快打旋风	240/10	WS机器人大战2银河篇	280/10
PS2 ZERO零	320/10	PS2皇牌空战4	380/10	NGC生化危机0	490/10	DC樱大战4（限定版）	580/10	GBA皇家骑士团	320/10	WS午夜凶铃（黑）	280/10
PS2生与死（激斗）	360/10	PS2真三国无双2	320/10	NGC封神演义	420/10	DC维罗尼卡完全版	290/10	GBA黄金的太阳	320/10	WS机甲战士（黑）	180/10
PS2心跳回忆3	380/10	PS2格兰蒂亚X/限定版	180/590/10	NGC FIFA2002	420/10	DC永恒阿卡迪亚	290/10	GBA机战R	420/10	WS梦幻模拟战（黑）	280/10
PS2三国志战记	350/10	PS2GT2002	260/10	DC莎木	260/10	DC火焰圣母	90/10	WS太空战士（彩）	290/10	WS数码暴龙（黑）	260/10
PS2异度传说	390/10	PS2三国无双2猛将传	320/10	DC莎木2（限）	290/10	DC急速滑雪	90/10	WS太空战士2（彩）	320/10	NGP月华剑士	160/10
PS2鬼武者	260/10	PS2格兰蒂亚2	160/10	DC索尼克2（限）	120/10	DC仲夏夜之梦限定版	120/10	WS机动战士（彩）	320/10	NGP拳皇R1	150/10
PS2鬼武者2	350/10	PS2旧世界遗产	150/10	DC生或死2	85/10	DC机器人大战α	90/10	WS GG格斗（彩）	290/10	NGP侍魂	180/10
PS2幻想水浒传3	320/10	PS2铳墓	320/10	DC格兰蒂亚2	85/10	GBA黄金太阳2	390/10	WS宇宙大合号（彩）	280/10	NGP12合1	340/10
PS2维罗尼卡	290/10	PS最终幻想4/5/6限定版	980/10	DC魔剑X	85/10	GBA恶魔城之白夜	390/10	WS仙界传2（彩）	270/10	NGP拳皇大富翁	240/10
PS2鬼泣	350/10	PS最终幻想7/8/9	980/10	DC刀魂	85/10	GBA火焰纹章	380/10	WS数码暴龙02（彩）	320/10	NGP饿狼传说	180/10
PS2决战2	290/10	NGC明星大乱斗	450/10	DC疯狂出租	85/10	GBA光明之魂	380/10	WS高尔夫球（彩）	260/10	NGP女皇格斗	180/10

GBA配件及GBA经典卡带　　其它GB卡详查其它广告价格

GBA配件	价格/邮费	GBA配件	价格/邮费	GBA配件	价格/邮费	GBA配件	价格/邮费	GBA配件	价格/邮费	GBA配件	价格/邮费	GBA配件	价格/邮费
GBA配件全家福（15件套）	180/5	GBA盔甲	45/5	GBA洛克人ZERO	65/10	GBA信长野望	63/10	GBA玛丽奥2	55/10	GBA携带电兽2	68/10	风之少年2	48/10
GBA充电器＋电源	35/5	GBA摇杆	10/5	GBA大战略	63/10	GBA快打旋风	48/10	GBA黄金太阳2（128M）	138/10	GBA街霸ZERO3	75/10	机战R（中文）	78/10
GBA高效15小时充电器	95/5	GBA彩装贴膜	25/5	GBA炸弹人	48/10	GBA风之少年	48/10	GBA索尼克	63/10	GBA火焰纹章	68/10	大战略2	65/10
GBA专用耳机	40/5	GBA专用卡盒	5/5	GBA钻地先生	45/10	GBA皇家骑士团外传（中）	68/10	GBA魔法假期	63/10	GBA封神演义	65/10	GBA黑色细胞	68/10
GBA组装贴膜	18/5	GBA扩音器	25/5	GBA蜘蛛侠	65/10	GBA幻想水浒传	48/10	GBA龙战士2	48/10	GBA光明力量	68/10	GBA幻装迷宫2	65/10
GBA原装贴膜	45/5	GBA车载充电器	40/5	GBA大富翁	45/10	GBA机器人大战a	63/10	GBA三国志	63/10	GBAGT2	65/10	GBA狙击手	65/10
GBA对战线（2条）	30/5	GBA玛里奥	48/10	GBA钻地先生A	68/10	GBA纯情房东俏房客	95/10	GBA特鲁尼克大冒险2	63/10	魔界村	58/10	GBA口袋妖怪（蓝宝石）	68/10
GBA对战线（4条）	45/5	GBA瓦里奥	63/10	GBA GTA	63/10	GBA Z·O·E	48/10	GBA机战A中文版	65/10	机战R	65/10	GBA口袋妖怪（红宝石）	68/10
GBA专用灯	15/5	GBA玛里奥赛车	48/10	GBA游戏王5	60/10	GBA实况世界杯	85/10	GBA大战略	65/10	三国志（中文）	68/10	GBA魂斗罗	68/10
GBA放大镜＋灯	30/5	GBA黄金太阳	63/10	GBA恶魔城之白夜（中文）	72/10	GBA罪恶工具X	63/10	GBA黄金太阳（中）	72/10	壮志凌云	58/10	GBA机器人大战OG	75/10
GBA透明皮套	15/5	GBA龙战士	45/10	GBA口袋J联盟足球	63/10	GBA拳皇EX	63/10	GBA游戏王6	120/10	死亡弹珠台	65/10	GBA超时空要塞	68/10
GBA七彩皮套	20/5	GBA恶魔城	48/10	GBA沙龙曼蛇	55/10	GBA铁拳	63/10	GBA银河之星	68/10	V拉力3	55/10	GBA真女神转生	72/10
GBA七彩腰包	35/5	GBA恶魔城（中文）	63/10	GBA寂静岭	95/10	GBA七龙珠	65/10	GBA炸弹人2	68/10	游戏王7（128M）	138/10	GBA星之卡比	65/10
GBA七彩挎包	35/5	GBA街霸ⅡX	55/10	GBA哈丽波特	65/10	GBA实况2002足球	65/10	GBA泡泡龙	55/10	魔法假日（中文）	68/10	GBA玛莉奥3	48/10

DVD原版动画38元/张　邮费每张5元　PC压缩动画请电询。

名称　DVD片数
W高达　5
停不 了的华尔兹1
F91　1
樱花大战（1－4幕完）1
幽灵公主1
超时空要塞－PLUS1
JOJO奇妙冒险（1－3完）1
ZZ高达4
高达0083　1
X高达4
超时空要塞TV版4
魔女宅急便1
DNA　1
灌篮高手1

超时空要塞D7　1
马沙之反击1
龙猫1
风之谷1
高达MS08小队1
乱马1/2剧场版　1
可曾记起爱1
超时空要塞2　1
超时空要塞2012　1
橙路剧场版1
北斗神拳1
饿狼传说1
V高达4
高达0079　OVA版2
青之六号1

圣斗士星矢OVA四合一　1
天使禁猎区1
街霸OVA　1
超时空要塞D7　TV版4
高达0079　TV版4
乱马1/2OVA　1
菜菜子解体诊书1
不思议游戏—青龙篇3
恶男杰特3
罗岛—英雄骑士传3
橙路OVA1－8前后篇2
龙珠Z－地球保卫战1
玲音3
灌蓝高手TV版PARTI　4
橙路TV＋MTV　6

卡片召唤师3
纯情房东俏房客特别版1
安达充－TOUCH　OVA2
高达0080　2
浪客剑心——追忆篇1
机动战士3
宫奇俊全集　10
金田－OVA　1
樱花大战TV版（1－24）2
最游记（1－26）4
心跳回忆1
柯南－魔天大厦1
Z高达4
罗德岛战记OVA2
乱马1－2 TV版（1－18）2

EVA　TV＋OVA4
EVA剧场版1＋2　1
真孔雀王　1
乱马1/2 热斗篇1－144　20
纯情房东俏房客3
不思议游戏—朱雀篇4
幽游戏白书TV版12
08MS小队OVA＋剧场版3
柯南瞳孔中的暗杀者1
柯南世纪末的魔术师1
浪客剑心TV Part　2
少年街霸ZERO2
高达真人电影版1
F91　1
妖精战士1

超时空要塞TV版PART1
超时空要塞TV版PART2
可曾记起爱　1
樱花大战OVA1
犬夜叉2
龙珠Z OVA全集7
星界之战旗2
星界之文章2
碧奇魂4
EVA－OVA1
3X3只眼(1－3)1
3X3只眼2(1－4)1
王道十二宫PART1　6
王道十二宫PART2　6
EVA－TV3

逮捕令99OVA　2
头文字D PART1　4
头文字D PART2　3
高达W OVA　1
圣斗士海皇篇3
剑风传奇3
机器猫3
EVA(剧场版)1＋2　2
圣斗士北欧篇　5
浪客剑心TV　Part1　6
高达倒A　4
魔装机神3
逮捕令97　1
逮捕令99　1
枪神4

幽灵公主　1
天空之城1
攻壳机动队1
梦幻街少女1
魔女宅急便　1
百变狸猫1
风之谷　1
X战记1
新JOJO奇妙冒险Part1　1
天地无用_魉皇鬼　2
天地无用_地球篇　2
天地无用_宇宙篇2
暗黑破坏神1
变形金刚剧场版1
碧奇魂1

店址及汇款地址：北京市西城区南长街12号　邮编：100031
电话/传真(010)66054729　邮购咨询电话：13011179789 收款人：赖伟涛
乘车路线：1路、4路、52路、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东

由于广告截稿时间早，部分价格有变化，请谅解！



由于版面有限，详细目录请到我们网站查询

河南闯关族电子电玩商行

凡网上购物者均赠送原版铁拳手办一个

网上查询与购物请登陆：www.chuangguanzu.com EMAIL: geqian@chuangguanzu.com

特好消息：为祝贺“闯关族”及“◈”成为国家认可的注册商标三周年，同时为答谢广大新老客户厚爱，经公司董事会研究决定，自本广告起至2003年春节期间，河南省闯关族电玩商行经八路店，正兴街店将举行庆典活动如下：A：低价回报，让利酬宾 一：凡在公司登记注册过的客户请迅速到以上两店领取会员卡（折扣多多，机会莫错过）。 二：新客户一次购物200元以上者（前为500元）可免费办理会员卡。 三：每日前十位消费者在享受特优价的同时，可得精美礼品一份。B：举行PS2实况6比赛，特等奖为PS2主机1台，凡报名者可在本店（经八路店）免费练习，时间不限。注：详细规则可登陆闯关族网站：www.chuangguanzu.com或见店内海报。外地玩友可通过当地连锁店报名参加。

优惠套餐
PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+日本原装环型发烧级电源+原装8M记忆卡+原装AV线+专用平衡支架，仅售2200元
PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+PS2用一般电源+原装8M记忆卡+原装AV线，仅售2100元 EZFLASH热卖中
GBA+原装进口镜面+透明皮套+电源+充电器+专用耳机+经典游戏一款，仅售580元。

汇款地址：河南省郑州市金水区经八路11号院7号楼13号　收款人：葛谦　邮购热线：0371—3924564　邮编：450002

主机量贩区
PS2—37000型限定版主机（原装黑振、AV线、电源线、全套不拆机） 2300元 邮费50元
PS2—30006R型、30007R型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机） 1900元 邮费50元
PS2—39001型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机） 1900元 邮费50元
PSone 102/101/103/100（主机、原装白振、电源、AV线） 600元 邮费30元
手掌机：GBA/GBC/超薄GB 510/420/200元 邮费10元
X—BOX（主机、完美直读、直播DVD、原装手柄、电源线、AV线） 2250元 邮费50元
NGC主机、原装手柄、电源线、AV线 1450元 邮费30元 生化危机0 450元
奥林巴斯眼镜电视（最新） 3300元（带邮费）
大好消息：河南省闯关族已取得GBA EZFLASH烧录器金牌销售商资格，货量多多、服务完善、欢迎选购
128M卡+烧录器 580元（免邮费） 256M卡+烧录器 860元（免邮费）
本公司独自研发便携式液晶显示器，第三代现已上市！A型398元 B型680元 C型760元 邮费30元 质优价廉！欢迎选购或查询，诚证各地代理商。
最新 32M、64M、128M电脑U盘，质优价底，征各地代理！

GBA电视接收器，可收电视、AV信号、操作方便！500元（免邮费）诚征各地代理商。
PS二手机 邮费30元（主机、双手柄、AV线、电源、直读）
9002、9003-500元
7501、7502-450元
DC各种型号450元
7000、5000-400元
3000、1000-350元
SS二手机全套280元、邮费30元
大量DC正版，廉价抛售，百元以下

GBA组装卡

口袋神奇宝贝红宝石	65元	星之卡比	55元	机器人大战R	60元	龙珠	63元	玛莉兄弟1/2	40元	沙罗曼蛇	40元	恶魔城（中）	60元
口袋神奇宝贝蓝宝石	65元	换装迷宫II	55元	三国志（中）	60元	洛克人0	60元	快打旋风	40元	拳皇	60元	机器人大战A（中）	60元
真女神转生光之书	65元	神枪手	65元	金手指	150元	成龙	40元	风之少年	40元	铁拳	60元	游戏王5/7	60/135元
真女神转生暗之书	65元	黄金太阳（中）	65元	幽灵陷阱	68元	实况6	63元	东尼滑板	60元	罪恶格斗	60元	哈里波特	60元
危险地带	45元	皇家骑士团(中)	60元	V拉力3 45元少年街霸3	70元	火焰纹章	63元	西部枪手 60元 GT	40元	街霸	60元	魔法假期	60元
金太郎复仇	60元	光明之魂（中）	60元	大战争	45元	彩虹六号	60元	GTA	60元	索尼克	60元	GBA卡带邮费	10元
机器人大战0 创世纪	65元	黄金太阳2	130元	死亡弹珠台68元恶魔城2	63元	DOOM	60元	铁鹰战机	40元	特鲁尼克	60元		

GB卡

生化3（中）	28元	指环王（中）	50元	元太空战士4/8/10 14/14/	35元	牧场物语1/2/3/4 14/18/18/30元		坏玛莉（中）	28元	鬼屋魔影(日/中)	40/48元
星之海洋（中）	36元	星之海洋（中）	35元	封神榜（中）	38元	三国志1/2	12元	好玛莉2/3 15元		古墓奇兵(中)	32元
仙剑奇侠传	48元	第二/三/五次机战（中）	15元	洛克人X2	15元	樱花大战（中）	55元	吞食天地3（中）	15元	古墓丽影2(中)	55元
金庸群侠传	48元	生化危机（中）	35元	风来西林（中/日）	45/30元	心跳体育/文艺	32元	口袋金/银/水晶/钻石/翡翠	18元	越南战役2001	38元
勇者斗恶龙9	33元	傲视三国（中）	25元	洛克人DX3	60元	真女神转生（中）	15元	口袋红/黄/蓝/绿	13元	游戏王1/2/3/4(中)	18/30/13/30元
数码水晶	18元	哈里波特（中）	45元	勇者斗恶龙1+2/3/4（中）	20/28/38元	鬼武者（中）	25元	孤岛冒险1/2（中）	13/35元	邮费8元 每多一盒加2元	
真三国无双	50元	拳皇96/97 11/	14元	萨尔达中	15元	超级机器人大战F（中）	15元	二郎神杨戬（中）	35元		
水浒神兽+数码	35元	拳皇99/2000/2001	20/25/30	时空/大地（中）	20元	坏玛莉2/3	23元	红警（中）	48元		

高达模型

PG
60625 新 1：60 PG RX-78-2 GUNDAM 790（特价）
75681 新 1：60 PG RX-178 GUNDAM MK2 980（特价）

HGUC
112817（新） 1：144 HGUC 夏亚专用 RICK DIAS 96
112814（新） 1：144 HGUC 夏亚专用扎古 80
76369 1：144 HGUC RICK DIAS 96
73329 1：144 HGUC AMX-011S扎古3改 120
74438 1：144 HGUC MSA-100 百式 120
75894 1：144 HGUC MS-07B 老虎 64
77071 1：144 HGUC RMS-106 高扎古 80
110534 1：144 HGUC RX-178 GUNDAM MK2 80
111899 1：550 HGUC MA-06 红蟹 80
78209 1：144 HGUC MS-09 大魔 120
78213 1：144 HGUC GP-01FB GUNDAM 一号机 120
102407 1：144 HGUC RX-78-2 GUNDAM 80
103327 1：144 HGUC MSN-02 吉翁号 144
107719 1：550 HGUC AMX-002 路维·捷路 96
193908 1：550 HGUC GP-03D GUNDAM 武器库 120
107016 1：144 HGUC GP-03S GUNDAM 三号机 128
107720 1：144 HGUC MS-14FS 西玛专用格鲁古古 120
77635 1：144 HGUC MS-14F 绿勇士 96
73326 1：144 HGUC AMX-004 卡碧尼 120
77166 1：144 HGUC AMX-011 扎古3
56316 1：100EW-1双头龙GUNDAM 144
571371：100EW-2飞翼GUNDAM 160
57131 1：100EW-3杜鲁基斯3 200
59767 1：100 EW-4重炮手GUNDAM 160
59769 1：100EW-5死神GUNDAM 160
60626 1：100EW-6沙漠GUNDAM 160
61216 1：100EW-7大毒蛇GUNDAM 1600
特价：1：144 GP-03D武器库 990.00元

MG
113554 新 1：100 MG 夏亚专用 GUNDAM 240
113781 新 1：100 MG MS-06F2 联邦军扎古
112815 新 1：100 MG 吉翁号 480
112818 新 1：100 MG 镜 GUNDAM 200
111900 新 1：100 MG RGM-79C 吉姆改 200
05569 新 1：100 MG 阿姆罗专用Z GUNDAM 240
05570 新 1：100 MG RX-77-2 钢加农 240
106042 新 1：100 MG 神 GUNDAM 200
100535 新 1：100 MG 闪光 GUNDAM 200
00572 新 1：100 MG GP-03S GUNDAM 280
109464 新 1：100 MG MS-06F2 扎古（新关节） 240
105272 新 1：35 MG 机动警察INGRAM2 240
105273 新 1：35 MG 机动警察INGRAM3 240
72575 新 1：100 MG MS-05B 扎古1 200
70068 1：100 MG RX-178MK2 GUNDAM MK2 泰坦斯 224
61364 1：100 MG RX-178MK2 GUNDAM MK2 联邦 224
103328 1：100 MG RGZ-91 灵格斯 320
48129 1：100 MG RX-78-2 GUNDAM 200
61220 1：100 MG GP-02 GUNDAM二号机 320
59766 1：100 MG GP-01FB GUNDAM一号机 240
57919 1：100 MG GP-01 GUNDAM一号机 200
77167 1：100 MG FAZZ 重装ZZGUNDAM 480
100567 1：100 MG MS-07B3 老虎改 240
78212 1：100 MG RX-93 ν GUNDAM 400
100584 1：100 MG MSA-100 百式 360
108827 1：100 MG 东方不败——师匠 GUNDAM 224
72576 1：100 MG MS-09 陆战大魔 320
76371 1：100 MG RX-79G 陆战 GUNDAM 240
74440 1：100 MG MS-09R 宇宙用大魔 320
77634 1：100 MG EZ-08 GUNDAM 240
52673 1：100 MG MSZ-006 Z GUNDAM 240
107724 1：100 MG MSZ-006C1 Z西斯 240
52969 1：100 MG RX-78-3 GUNDAM 200
70949 1：100 MG NT-1 GUNDAM 240
71692 1：100 MG RGM-79Q 泰坦斯吉姆 240
71869 1：100 MG RGM-79 吉姆 200
193907 1：100 MG RGM-79G 陆战吉姆 240
104021 1：100 MG AMX-004 卡碧尼 320
71420 1：100 MG FA-178 超级GUNDAM 320
100366 1：100 MG MS-18E 京宝矾 320
59290 1：100 MG MS-14 格鲁古古 240
还有大量军事模型，详细目录请登陆我们的网站。
邮购MG模型将再享受九折优惠，所有模型均免邮费。

各地连锁店
金林市场A2044厅闯关族模型专卖店 电话：0371-6996122 联系人：葛先生
经八路北段闯关族游戏专营 电话：0371-3924564 联系人：葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族 电话：0371-6967363 联系人：葛先生
庆丰街火车头体育场南50米郑州超群模型玩具 手机：13903821775 联系人：付炎
苑陵商场一楼1559档 电话：6953031 焦水河
友爱路批发市场130号 电话：13014616604 魏瀚
文化宫路购物广场C区33号 v电话：7938774 姚红军
新乡：闯关族二百货二楼A区18号 电话：0373-2048330、13323737786 联系人：周鹏
漯河：火车站兴亚科技市场一楼44、45号（图书超市对面）拳皇电子 电话：0395-2166617、13069566675 QQ号：1874218750 联系人：陈永超
周口：荷花市场荷花仙子南10米路东2-1308勇乐电玩游戏专营店 电话：0394-8262203 联系人：张勇
平顶山：西沿河路西杨村联盟小学对面次世代游戏专营店 电话：0375-2908152 联系人：王先生
平顶山：建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族 电话 0375-7891541 13071719237 联系人：李龙
许昌：光明路中段附8号 闯关族游戏专营店 电话：0374-3126034 13323748818 联系人：杨国杰
许昌：健康路对面银鹰科技模型店 电话：0374-4362663 联系人：郭盈军
安阳：安阳县公安局对面步步高专卖店 电话：0372-5937633 联系人：郑先生
焦作：学生路288号电玩基地 电话：0391-2934256 2935838 联系人：樊利强
开封：龙亭区御街东口天翔模型中心 电话：0378-2880230、3854086、5979400 联系人：唐田乐
南阳：工贸北厅东门口闯关族 电话：0377-3155062 3301876 联系人：龚素珍
三门峡：和平路中段千禧音像闯关族 电话：0398-2697277、2996919 联系人：张牧

郑重承诺：阁下在闯关族及各分店所够主机均有“闯关族”明显标志，均为原装正品，受法律保护，如遇质量或其他问题请拨打投诉电话：0371-6967363或13700881126联系　诚征各地经销商。闯关族经八路零售邮购总店地址：郑州市经八路北段11号院7号楼13号，电话：0371-3924564

6年的风风雨雨
6年的电玩生涯
6年的热情服务
交汇出我们可靠信誉保证!!!

兰州宏远游戏精品邮购价目表

开盛赛特 世纪春天 兰关什字 民安大厦 兰百大楼 新酒泉楼 酒泉楼 新甘南路 人民剧院 外国语学校 北

玩友公告：玩友公告：为了让我《宏远俱乐部》办得更有声有色，更能为会员们办点实事，我俱乐部特举行有奖竞猜活动，此次活动打破了以往的抽奖、答奖等中奖形式，以玩法吸引、独特、奖品以现金直接返还，奖金面额高、更具有公证性、无法作弊的特点举行，望广大玩友给予支持。（本次活动只限会员参加）
敬告：现因游戏市场的多变复杂，我店为了更好的保证广大玩友的切身利益不受蒙骗，特实行所有主机保修一年，终生维修，七天到货的服务宗旨，让您随时感受我们的热情服务！

保修一年——买的放心　终身维修——用的称心

精品套机　快件邮费50元/套,GB套机30元/套

套机1：PS II 30000型原装主机+完美直读(不用引盘,兼容PS I,全区DVD)+双专用震柄+原装8M记忆卡+DVD摇控器+专用大电源+原装支架+游戏(任选十款)	2300
套机2：PS II 30006R/30007R型原装主机+完美直读+(不用引盘,兼容PS I,全区DVD)+双专用震柄+原装8M记忆卡+DVD摇控器+原装支架+游戏(任选十款)	2250
套机3：PS II 39001R型原装主机+完美直读(不用引盘,兼容PS I,全区DVD)+双专用震柄+原装8M记忆卡+DVD摇控器+专用大电源+原装支架+游戏(任选十款)	2200
套机4：PSone原装主机+双专用震柄+专用记忆卡+专用电源+游戏(任选十款)	660
套机5：GBA原装主机+改装+青光灯+专用充电器一套+皮套+屏贴+游戏卡(任选一盘)	760
套机6：GBA原装主机+专用充电器一套+皮套+屏贴+游戏卡(任选一盘)	580
套机7：GBC彩色原装主机+笔式充电器+皮套+屏贴+游戏卡(任选一盘)	430
套机8：GB薄机+笔式充电源+放大镜+皮套+游戏卡(任选一盘)	250
套机9：DC美版/日版/欧版A版原装主机+双手柄+4M记忆卡+双震动卡+游戏(任选十款)	750
套机10：XBOX日版原装主机+直读+双手柄+变压器+游戏(任选五款)	2300
套机11：NGC原装主机+双手柄+变压器+记忆卡+正版盘(任选一款)	2000

便宜 真实 昂贵 质量
售后信誉才是可靠保证！

原装单机 快件邮费40元/台、GB套机20元/台

PS II 30000/30006R/30007R原配机+手柄	1700/1550/1600
PSone100/102/103原配机+手柄	550/560/560
DC美版/日版/欧版A版原装主机+手柄	650/620/600
GB厚/薄/彩/GBA原配机（颜色齐全	160/210/390/480
NGC/XBOX原配机+手柄	1500/1900

游戏周边　快件邮费一律10元（不限量）

PS II 震动手柄（原/组）	130/45	PS普通手柄（原/组）	25/6	DC VGA	35	GBA镜面/贴膜	5
PS II 原装8M记忆卡	130	PS手柄延长线	8	DC原装/2M/4M记忆卡	105/25/30	GBA2头/4头对战线	8/10
PS II S端子线（原/组）	190/15	NGC 遥控手柄（原）	350	DC组装震动卡	20	GBA小摇杆	8
PS II 分量线（原/组）	190/15	NGC 分量线（原）	290	DC装手柄（原/组）	85/30	GBA包	12
PS II 原装四分叉	110	NGC S端子线（原）	220	GBA充电器（普/高）	35/20	GBA贴纸	8
PSone震动手柄（原/组）	75/35	PS/DC制转	25/30	GBA高亮度灯	25	GBA屏幕保护盖	12

二手主机 快件邮费40元/套、GB套机20元/套

九成新PS7500/7501/9002原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+直转+数款游戏	450
八成新PS7500/7501/9002原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+直转+数款游戏	400
七成新PS7500/7501/9002原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+直转+数款游戏	300
八成新SS原装主机三洋光头/JVC光头+双手柄+16M记忆卡+8M加速卡+数款游戏	380/400
七成新SS原装主机三洋光头/JVC光头+双手柄+16M记忆卡+8M加速卡+数款游戏	300/350
九成新日/美/欧版DC原装主机+双手柄+4M记忆卡+震动卡+数款游戏	550/580/450
GBA/GBC/GBP原装主机+游戏卡	400/300/120

其它产品　快件邮费15元

GBA青光灯（亮度超高、被窝精品）	198
GBA震动手柄+灯+充电器+扬声器	380
GB金手指	90
GBA金手指	130
GBA电视转接线	550
GBA烧录机+128M烧录卡	540
GB烧录机+64M烧录卡	350

MP3+CD+VCD多功能随声听：液晶显示，款式新颖，携带方便，40秒防震，45小时连续播放，随机赠送遥控器、线控、耳机、电源、AV线、口香糖电池两节（半年包换，一年保修）。450元/套（免邮费）
微型数码监控器：随意安装，隐藏方便，可接电脑。显示彩色、黑白两种。250元/套（彩） 150元/套（黑白）

PS II 仿正版碟（带说明书，做工精细）35元/张 快件邮费一律10元（不限量）

001维罗尼卡　002皇牌空战4　003燃烧战车II　004最终幻想10　005鬼武者1、2　006真魂斗罗
007封神演义2　008幻想水浒传3　009高达0079　010铁拳4　011龙战士5　012生与死2
013SD高达G世纪NEO　014星海传说3　015宿命传说2　016格斗之王2000　017山脊赛车5　018花样节拍
019东尼滑板3　020创造球会　021魔剑X　022决战1、2　023三国战记　024寂静岭2
025装甲核心3　026保镖　027忍　028 高达战记　029三国志猛将传　030 IVR网球2
031三国无双2中　032鬼泣　033实况6　034 GT3　035英雄谭2　036ICO中文版

GBA卡 快件邮费一盘5元，两盘以上均10元

瓦里奥 55　玛里奥1/2/3 35　三国志（中/日）55/35　蜘蛛侠35　V拉力335　光明之魂（中/日）55/35
快打旋风35　机战R55　学校创造55　黄金太阳(中/日)55/35　恶魔城(中/日)55/35　黄金太阳2 120
白夜协奏曲（中/日）55/35　银河战士55　真女神转生光之书55　真女神转生暗之书55　口袋妖怪（红宝石/蓝宝石）50　超级机器人大战OG55
索尼克55　机战A（中/日）55/35　拳皇EX55　洛克人EXE2 55　口袋梦幻 55　沉默阻击手55
实况足球口袋版 55　实况2002 55　GT1/2 55　火焰纹章55　天使之翼 55　怪物农场55
哈利波特55　特鲁尼克1/255　七龙珠RPG55　古惑狼55　街霸2/355　幻想传说255

各种高达模型、人物玩偶、游戏攻略、GB卡、PS碟/DC碟（3元）、PS2碟（5元/8元/10元）、XBOX碟（30元)目录来函免费索取

汇款、通信、寄货地址：兰州市中央广场 邮局1006信箱 收款人：兰州宏远电玩 邮编：730030 邮购、咨询、售后：0931-4660157经理投诉：13893282077
店址：乘31、71、102中山站林下车，外国语学校斜对面　营业时间：早9:00－易19:00（节假日不休息）
注意：请玩友在汇款时一定写清所购物品及详细地址！！高价回收各种二手机，价格请来电咨询，并可贴换新机！

北京博凯利游戏精品邮购价目表

游戏快递

款款带给您心动的感觉

本公司宗旨：我们不追求最低的价格，只追求真实的价格，以诚为本，以顾客利益为至尊！决不做虚假广告！以真实的价格、实在的质量、优质的服务、快捷的邮购速度、更优惠的价格来回报广大玩友及本市玩友这一年对本公司的支持与厚爱！并且本公司所有外地邮购商品全部采用快件邮寄，让您在最短的时间里收到您所喜爱的物品，因电汇地址不全，如您在10天内未收到物品，请速与我公司联系；如方便请您把电话留下，以便我们能与您联系，谢谢合作，希望各位玩友及本公司会员一如即往的支持本公司！并且，我们将不定期为本公司会员购买物品进行打折活动，请广大玩友快加入本公司会员，您会得到更多的优惠！

主机自选区

微软128位X－BOX主机（原配置）	1750
微软128位X－BOX主机＋手柄＋电源＋AV线＋直读＋游戏10张	2150
PSone袖珍游戏机（原配件带振动手柄＋电源＋AV线）	500
PSONE：袖珍游戏机套餐＋送配件自选价值300元内＋AV线＋20款游戏（自选）	650
PS2代游戏机套餐：30000型/30006型/30002型/30007型/30004型＋原装震动手柄×2＋原8MB记忆卡＋电源＋AV线＋原支架＋PS2VGA＋完美直读（无须引盘）＋PS2原装包＋20款游戏自选	2120/2090/2060/2030/1950
PS2代游戏机原配：30002型/30006型/30000型＋原装震动手柄＋电源线＋AV线	1800/1750/1500
PS2代限定版主机37000型(原配振动手柄＋支架＋遥控器＋电源＋AV线＋完美直读）颜色：海洋蓝、黑色	2350
DC主机套餐：美版/日版/欧版/亚版＋送配件（自选）价值300元内＋VCD播放器＋DC模拟器（任选）＋AV线＋火牛＋30款游戏（自选）	850/780/680/650
任天堂：NGC主机＋生化危机（正版）	1500
NGC主机＋手柄＋AV线＋电源线	1300
GB GBA单机：GBA荧光机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元（自选 数量不限）粉透、蓝透	680
GBA32位手掌机（原配）颜色：蓝透/蓝/紫/粉透	420
GBA32位纪念版（SNK）＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 黑/桔黄	610
GBA32位手掌机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 蓝透/蓝/紫/红透	550
GBA2002皮卡丘限定版＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 银灰	630
GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡（自选）价值80元内不限卡数	390/200/175
GBA套餐：GBA主机＋送配件（自选）价值100元内＋送GBA新产品任何一款（自选）＋送GBA卡价值300元内卡＋送GB卡价值80元自选	680
GB套餐：GB厚机套餐：厚机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数	220
GB薄机套餐：薄机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数	240
GB彩机套餐：彩机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数	430

本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价60%－70%回收外地玩友可寄机回收，货到当天即返款，并附赠8情侣表或会员卡

主机50元/台　GB机20/台
GB套机30元/套　快件邮费

凡购买任何一款X－BOX、PS、DC、PS2、主机者均送世界杯足球明星玩偶一个可自选，复读机一部、高达各种人物造型1个，会员卡一张可自选，数量有限，送完为止。
凡购买任何一款GBA、GB主机及套餐者均送太8、铁拳高达人物模型、太8手表一个、世界杯足球玩偶、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

二手机自选区

PS2套餐：PS2主机＋双震动手柄＋8M记忆卡＋完美直读＋电源＋AV线＋20款游戏自选	1250
九成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏（自选）	410
八成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏（自选）	350
七成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏（自选）	315
SS主机三洋光头/JVC光头＋（双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选	260/320
DC主机：美版/日版/欧版＋送配件（自选）价格200元内＋20款游戏（自选）	500/410/450
PSONE机：主机＋送配件自选200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源＋20款游戏自选	400
GBA主机＋送卡（自选）价值300元内　400元　超任一体机(送游戏)＋双手柄＋电源	320
NEC主机（手柄、电源、AV线、游戏）250元　GB彩/薄/厚/荧光机	280/130/110/230
世嘉16位手掌机加送两盘卡：300元　NGP彩机＋送两盘卡 220元　WSC手掌机＋送卡2盘	250

型号：30001/30006
型号：7501/7500/9001/9002
型号：7000/5501/7001
型号：5500/7002/9003

主机50元/台　GB机20/台　快件邮费

凡购买任何一款二手主机者均送世界杯足球明星玩偶一个、太8腰表、挂表、项链、戒指一个、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

新产品

A、GBA便携式音箱（可安装在GBA上，可让您享受到更加逼真的游戏音响效果，想体验一下GBA的影院的效果吗？只要拥有GBA音箱会让您梦想成真）	80
B、GBA彩色机壳（想让您的心爱的GBA换上新装吗？现有各种颜色GBA机壳只要拥有它，会让您的GBA变得更加爱不释手：颜色：蓝、黑、紫、黄、蓝透、粉透、银灰、海洋蓝、迷彩可自选）	50
C、GBA便携式VCD播放光碟器，可用GBA观看VCD影碟，加送一根GBA连线，乐趣无穷全在GBA，赶快享受一下吧！	220
D、GBA S端子线（GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力）	90
E、GBA万用电视天线，想用GBA看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足想任何要求	150
F、GBA网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用GBA听MP3歌曲吗？只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载MP3歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲	160
G、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。	160
H、GBA万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏	120
I、GBA 32M/64M可录机可录卡；您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现	32M/170；64M/220
J、GBA128M可录机可录卡（可从电脑中下载，许多精彩游戏节目也可从其它游戏卡中下载游戏，还可以通过电脑发送给其他人使用及揭开）（此卡不参加GBA套餐新产品自选购买此商品可赠刻录GBA卡一次）	520
K、GBA256M可录机可录卡（可同时刻录5－6盘GBA卡带、可从电脑上下载游戏MP3歌曲、可储存百种歌曲）电影播放游戏，可储存可观看文本文件用GBA来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带，功能无限，享受一下256M可录机会给您带来的乐趣吧！650(此卡不参加GBA套餐新产品自选)	
L、GBA万用振动护腕（可连接GBA、NGC、PS2主机，让您感受到游戏的振动感）	60
M、GBA金手指掠夺者2全中文截面内藏最新GBA游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力	180
N、GBA超薄液晶便携式彩监5.5寸可接收有线电视VCD、DVD、可监控	350
O、GBA万用模拟器储存卡：想在GBA上真正的PS游戏吗？只要拥有此卡就能梦想成真，此卡内设有PS模拟器直接连接上电脑就可以把PS游戏下载到此卡中，您就可以在GBA上享受PS游戏的无穷乐趣了。	260
P、VCD+MP3+CD随身听：可播放CD、VCD、MP3，具有高效防震功能，（送遥控器，高保真耳机＋电源AV线）	450
Q、索尼原装CD随身听：送原装耳机＋电源＋线控。颜色：海洋蓝透/蓝色	380

快件20元邮费

以上产品本公司会员均免邮费，并享受六折优惠，并送各种高达人物造型1个，会员卡可自选，数量有限，送完为止。

配件自选区

DC手柄 原装/组装/格斗	63/30/30	DC万用金手指/开机盘	35/20	PSONE旅行充电电源	150	GBA手提式旅行包	30	GBA耳机＋遥杆＋镜面	30
DC记忆卡2M/8M记忆卡	29/35	DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套）	45	PSONE VCD卡	180	GBA车载充电器	40	GBA高能充电器（10小时）+收音机立体声双喇叭	50
DC原装记忆卡（带屏幕）	113	DC原装键盘/鼠标	73/42	PSONE限定记忆卡/背包	30/33	GBA万用旅行包	45	GBA耳机＋收音机	30
DC震动卡 组装/原装	22/73	DC振动光枪	72	PS制转	30	GBA透明皮套	10	GB万用对战线/放大镜	10/15
DC震动手柄	50	DC原装光头	120	PS2原装震动手柄	150	GBA对战线	15	GB彩/薄/厚电源	8
DC4M带屏幕记忆卡	60	DC制转	35	PS2金手指卡＋盘/2002金手指书	180/40	GBA镜面	10	GB彩/薄/机壳	15
DCVGA/万用VGA	39/200	DC方向盘	150	PS2 8M记忆/原装包	150/90	GBA夜用灯/背光灯	20/30	GB把式充电器	30
DC用GB/NGP模拟器（DC上可玩GB/NGP游戏）	25	PS原装光头	150	PS2 PS2三合一（手柄分插＋支架＋遥控器）	120	GBA后盖	15	GB彩/薄/笔式充电器	25
DC用超任模拟器（DC上可玩超任游戏）	55	PS金手指（可对应所有机型的主机）	30	PS2 太10支架	50	GBA放大镜	17	GB掠夺者金手指卡	60
DC用GBA模拟器（DC上可玩GBA游戏）	30	PS 120格记忆卡	45	PS2 遥控器	60	GBA摇杆	10	GB夜用灯/贴膜	10/8
DC用N64模拟器（DC上可玩N64游戏）	150	PS原装液晶记忆卡	85	PS2 原装光枪	210	GBA旅行充电电源	35	GB魔术卡	25
DC万用SS模拟器（DC上可玩SS游戏）	40	PSONE彩色液晶显示屏（全制式）	580	PS2 S端子线/VGA	150/80	GBA充电器	25	PS2001加强版金手指书（送金手指盘一张）	40
DC万用街机模拟器（DC上可玩街机游戏）	40	PSONE液晶屏放大镜	55	GBA全屏冷光管（超亮型）	80	GBA手柄式盔甲	30		

快件邮费每件10元

凡购买以上配件满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张，数量有限送完为止。

CBA单卡区

GBA口袋妖怪（蓝宝石版）	80	GBA黄金太阳（中/日）	75/65	GBA 时空之轮（PS版）	80	GBA太阁立志传	80	GBA生化危机PS版	95	GBA恐龙危机	85
GBA口袋妖怪（红宝石版）	80	GBA皇家骑士团（中/日）	80/65	GBA机器人大战R（中/日）	80/75	GBA玛莉A	55	GBA沙罗曼蛇PS版	70	GBA GT2（PS版）	70
GBA口袋妖怪(蓝宝石中文)	90	GBA恶魔城(中/日)	65/60	GBA机器人大战A（中/日）	65/60	GBA洛克人2 EXE/EXE3	75	GBA星际争霸	70	GBA1942（PS版）	65
GBA口袋妖怪（红宝石中文）	90	GBA恶魔城2（中/日）	80/70	GBA游戏王7－决斗都市传说	95	GBA银河之星	75	GBA樱花大战	80	GBA彩虹6号	85
GBA真女神转生光之书	75	GBA快打旋风1/2	60/70	GBA装甲核心	75	GBA胜利十一人（PS）/2002	68/75	GBA GT赛车/尖端GTA	60/60	GBA大航海PS版	90
GBA真女神转生暗之书	75	GBA龙战士/龙战士Ⅱ使命之子	55/70	GBA核金弹头EX PS版	65	GBA街霸3 /街霸EX	80/68	GBA真魂斗罗（PS2版）	80	GBA指环王	75
GBA超级机器人大战OE	70	GBA三国志（霸王大陆中文FS	70	GBA 机器人大战C	75	GBA心跳回忆2	80	GBA 皇牌空战（PS）	80	GBA实况足球6 PS2版	88
GBA Q版赛车A2	65	GBA世嘉拳皇	80	GBA光明之魂中/日	80/70	GBA梦幻迷宫	280	GBA怪兽之门	90	GBA美少女麻将	75
GBA超时空要塞（PS版）	80	GBA寂静岭	70	GBA鲁娜传奇（PS版）	95	GBA中央大陆之战	70	GBA牧场物语2	80	GBA棋魂	75
GBA梦幻模拟战（PS版）	85	GBA沉默阻击手（PS版）	75	GBA幻想水浒传	68	GBA美少女麻将中文	80	GBA封神演义PS版	80	GBA古惑狼PS版	75
GBA魂斗罗（PS2版）	80	GBA坏瓦里奥	65	GBA纯情房东俏房客	75	GBA拳皇 /EX新血	68/63	GBA海豚（DC版）	70	GBAJ联盟创造球会2/A	85/75
GBA黑色细胞ZERO	75	GBA魔法假期中/日	85/70	GBA铁拳A	75	GBA梦幻世界杯	85	GBA红色警戒PS版	85	GBA 2002世界杯足球PS版	85
GBA西红柿王国大冒险	65	GBA索尼克1/2	70/95	GBA高达战记	95	GBA 孤岛冒险3	65	GBA超魔界村R	60	GBA死亡之屋弹珠台	75
GBA玛丽4代	60	GBA星之海洋	70	GBA风之克罗诺亚1/2	60/85	GBA特鲁尼克大冒险2	75	GBA火焰纹章（中/日）	95/85	GBA钻地小子A	75
GBA黄金太阳2	110	GBA马里奥赛车/V拉力3	60/60	GBA梦幻之星中文	90	GBA正邪之战	70	GBA天使之翼	85	GBA死亡陷井	70

GBA武藏传（PS版）	85
GBA玛丽3代	60
GBA玛丽2代	60
GBA漫画家物语	80
GBA风之克罗诺亚3	70
GBA电梯大战(PS版)	75
GBA鬼眼狂刀	70
GBA小龙斯派罗	75
GBA坏瓦里奥3	70
GBA超级忍(PS2版)	80
GBAFIFA2003足球	75
GBASEGA拉力3	68
GBA壮志凌云	65
GBANBA2003	70

快件邮费每件20元/慢件10元

合卡自选区

AK001：玛莉A、快打旋风、洛克人2、索尼克……90
AK010：拳皇EX、铁拳A、尖瑞GTA、实况足球、街霸2……130
AK007：机器人大战A中文、恶魔城中文、三国志中文、合金弹头、哈利波特中文……180
AK009：V拉力3、GT2、恶魔城2、实况6、黄金太阳中文、玛莉2代……180
AK103：光明之魂、超魔界村、天使之翼、机器人大战R、拳皇RX、2002世界杯……185
AK106：魔法假期中文、皇家骑士团中文、龙战士2、街霸EX、胜利十一人……160
AK108：火焰纹章、拳皇、风之克罗诺亚、生化危机、恐龙危机……185
AK201：梦幻之星、铁拳A、星际争霸、红色警戒、彩虹6号……150
AK205：光明之魂中文、沙罗曼蛇、纯情房东俏房客、实况6、街霸3……150
AK208：口袋怪物、游戏王7、寂静岭、机器A中文、死亡之屋弹珠台……165

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买2盘者以上均送GB合卡1201一盘或会员卡太8挂表一只数量有限，送完为止。

GB合卡自选区

00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文……50
00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2（全中文）……60
00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头……55
00503：格斗王2002中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文……80
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2（全中文）……60
00606：生化危机中文、恶魔城2中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士X中文、天诛4中文……95
01001：铁拳3、幽游白书2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球……40
01002：斩红郎无双剑、96格斗、快打旋风2、饿狼3、幽游白书、索尼克……50
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文……105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文……130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文……120
012601：拳皇96、97、98、街霸3、柯南、饿狼……45
0602机器人大战A中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士9中文、越战2001中文、大航海……110
0801口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文……50
01101太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
01102牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五……75
01401牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文……75
01405三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城2中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文……90
01502 97格斗、龙珠、SD格斗、灌篮高手、恶魔城、核金弹头……50
02002 96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士（中文）……55
02201口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢2001、合金弹头……70
02401牧场3中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险3、恶魔城2中文、坏玛莉3……70
08201炸弹人RPG、朱罗纪公园3、合金弹头、双截龙2、王牌空战、美少女麻将（绝对不重复）……60

GB合卡自选区

黄金太阳1中文	40	大航海时代4中文	26	生化危机2中文	42	金庸群侠传中文	50	樱花大战2中文	60
黄金太阳2中文	60	天诛4中文（PS版）	60	生化危机3中文	43	勇者1＋2中文	27	合金弹头2002中文	45
古墓丽影2中文	50	三国霸王大陆（FC版）	30	孤岛冒险4中文	45	精灵王妃传中文（网络）	70	帝国时代中文	50
超级机器人大战X	55	核金装备（PS版）	40	卧虎藏龙中文	53	七龙珠2002中文	50	盟军敢死队中文	40
机器人大战A中文	43	口袋水晶中文2时钟	29	牧场物语4/5中文	45	真三国无双2中文	60	星之海洋中文	27

数码暴龙水晶3中文	45	大金钢6中文	50	太空战士X	55
心跳回忆2中文	45	实况足球2002	30	口袋妖怪红宝石	50
心跳回忆（文艺体育）	36	射雕英雄传中文	29	口袋妖怪蓝宝石	50
幻想传说中文	30	格斗王2002中文	37	火焰文章中文（GBA版）	80
幻想水浒传中文	60	2002灌篮高手（PS）	35	机器人大战R2代	55

PS II 精装珍藏版

FF X 国际版	横行霸道3	超－战斗封神2	鬼武者2	保镖	真·魂斗罗	荒野兵器3	ICO中文版	高质量特价，每张25/元，买5张送1张邮费3张10元，3张以上15元，此碟可保护PS2光头，可收藏。
王国之心	星海传说3	飞空之舞4	鬼泣	GT2002	雷盖亚2	幻想水浒传3	剑豪2	
三国无双猛将传	格斗之王2000	实况足球最终版	异度传说	忍	皇牌空战4	铁拳4	恐龙猎人	
核金装备	宿命传说2	机器人大战限定版	格兰蒂亚X	寂静岭3	决战2	高达战记	王国之心FINALMIX	
实况6最终版	SD高达G世纪NEO	高达0079	装甲核心3	盗墓者	三国战记中文版	乔乔冒险	NBA明星五人组	

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘，或高达人物造型1个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费10元/盘。

邮购汇款地址：北京市广安门 邮局100053信箱001分箱
收款人：北京博凯利公司　邮编：100053
邮购查 询时间：早10：00—晚16：00（周二休息）
咨询售后服务电话：（010）63274599
地址：北京市广外马莲道甲17号(此地址不收汇款及信件)乘46马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到

本公司现聘请具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率95%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

郑重声明：因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

长沙火星

邮购．批发．零售 维修

批发邮购网站已开通欢迎邮购客户查询，购物，及维修论谈www.mars-game.com
电子邮箱：mars@mars-game.com 为了感谢广大邮购客户的支持，我公司特意让利一概以批发价邮购

全国独家推出



SS主机全新+原装3D手柄+摇杆+10张软件=400元（主机三月包换，一年保修）

主机类

PS2 3901、30007原配制 +2.1A直读+高档电源 + 5张碟 = 2000元
PS2 30006、30004、原配制 +直读 +高档电源 + 8张碟 = 2000元
PS2 30000、35000、原配制 +直读 +高档电源 + 10张碟 = 1560元（此类主机已停产为翻新机）
PS2 15000、10000、18000、+直读+电源+手柄 =1500元（ 此类主机光头、主板全新，但外表轻度磨伤 ）
小型PSOne100、102、103型号为B+原v振手柄+Av线+原装电源+10张碟=700元（免费保修1年）
NGC原配制颜色（橙、黑、兰）自选十Av线十原手柄=1480元

小型PSOne100、102、103型号为A原振手柄+Av线+原装电源+10张碟=600元（免费保修３个月）
XBOX加微软直读+电源+Av线+原装手柄=2050元（如加英国直读1950元）
GBA颜色自选（黑，橙、兰、紫透、红透，金、银、白，）日产500元 限订版
GBA带夜光精美包装800元
世加16位MD+双手柄+Av线+电源+制转=90元（卡带上千余 种，文字卡一律35元，其它类型卡20元）
彩机360元 薄机230元 厚机120元

精典重点推荐

GBA 烧录卡EZFlash128M/256M 480元/800元。智慧宝128M/256M 400元/750元
PS2直读任何型号都可以安装并附送高清晰改机图，附送改机线每套200元
XBOX微软直读不须任何跳线，直接代换，安装最简单，每片100元（任何机型通用） .英国直读需改23条线每套60元、最新直读为3.0DVD解码，无需遥控器就可播放全区故事DVD及任何游戏碟，每套200元
PS2全中文金手指己到货任何机型通用100元/套可做AR2引导。 PS2全区播发故事DVD引导碟40元
超任原装动感手柄20 3DO原手柄20 PS2原装手柄100元 PS1原装手柄20元， SS 3D原装手柄全新50元， PS2台湾精装碟20元/张，碟片.主机、配件批发价邮购请电询，邮购PS、DC、SS碟片10张以上3元以下5元，PS2购5张以上6元，以下10元 XB0X碟20元.' 欢迎各地邮购客户免费索取节目单（自备信封邮票）
DC.SS.PS黑碟，每张10元，购10张以上8元 NGC生化危机零，原版附送记忆卡430元，大量供应。
生化危机3超精典漫画小说大本320页优惠价20元(免邮费)
DC４兆记忆卡 邮价25元（限量100套搭金币一枚）
哥斯拉DVD动画原版故事碟每套5张/50元
步步高掌上电脑500元

DC原版碟全新原装原封（假一赔二）

真人杀人事件ES.限定版3cD50元 东京巴士限定版50元
超音鼠1代25 超音鼠2代(限定版带CD带 金币)25元
机械人a45 格兰蒂亚2 20元 刀魂20元 AIR 25元
心跳回忆十原装限定版记忆卡80元 樱花3代限定版85元
电车GO2代30元 地狱战士40元 死亡射击50元
高达25元 樱花附照35元 GT2代赛车80元 波斯王子15元
神兽骑兵40元 超时空要塞M3代40元 棉花小魔女2代35元
将棋.围棋.麻将.跳棋.黑白棋.五子棋.国际象棋.20元/每张
数码森林. .橄榄球.高尔夫球，花扎每张20元 黑之魂30元
梦幻.之星1代80 梦幻.之星2代120元（已撕封） 北海道25
戈宝探险20元 火爆赛车30元 恋爱物语2CD 45元 白剑80元
井上凉子25元 火爆拳击25 春雨曜日30 梦幻天使30元
火焰圣母2CD50元 学级王25 阳光少女30元 钓鱼30元
水上电单车30元 超能力大作战2012 25元 剃刀战士40元
地狱战士40元 哥斯拉35元 生与死2（撕封）70元
VR战士3 55元 水上竞艇40元 樱花音乐主题歌小CD 30元
樱花音乐CD(限定版2碟装)80元 樱花3 代/ 4代体验版10/张
梦幻之星2体验版10元 疯狂过山车25元
新世纪福音战士2代带精美背包可装任何主机100元
新世纪福音战士代带精美扇及绸画100元
恶魔召唤师2代（撕封）50元 疯狂的士1、2代（撕封）80元

GBA卡100%全新（如有质量问题包换并免邮费）64M卡每本48元32M卡28元（只限邮购及会员）

以所有GBA卡均为64M卡每本48元

换装迷宫 幽灵陷井 合金枪手 樱国之魂 携带电兽红兰 怪物农场 恶魔城月下曲中日以文 世嘉合集 龙珠Z 炸弹人红黑 拳皇EX 机战R 机战A（中日） 火焰纹章 黄金太阳（中.日） 多鲁尼克大冒险 魔法之门 拿破仑 沉默的遗迹 魔界现身 信长野望 机动天使 房东小俏客 足球小将 恶魔城白夜（中.日） 钻地小子A 洛克人EX 能力女孩 狙击手 西部牛仔 神枪手 成龙 泡泡龙 K－1 罪恶格斗X 少年街霸2.代3代 铁拳3 封神演义 皇家骑士团（中日文） 光明之魂（中日） 三国志中文 魔法假期 龙战士1 大战略 游戏王5 怪物公园 机械化军队 GT赛车 足球6 GT赛车2 拳击 航空管制员 日本丁联盟足球 Q版赛车 玩具军人 金刚大险 闪电2人组 幻想水浒传 中央大陆战纪 冬季奥运会 机甲宝APG 无敌风火轮 陀螺2代 正邪幻想曲 足球特大号 心跳2代 银河战士 轰炸超人 哈利波特 沉默的遗迹 怪兽之门 古惑狼 星际宝贝 小蜜蜂大冒险2代 机动天使 雷曼

以下均为32M卡每本28元

大决战过关 蚯蚓战士 超时空要塞 风之少年1代2代 快打旋风 玛丽1.2.3 洛克人Z 魔界村R 伍佑卫门 星球大战1/2代 彩虹六号 VR拉力3 GTA赛车 雷霆战机 空中雄鹰 麻将刑事 F－14战机 沙罗曼蛇 玛丽赛车 龙战士2 索尼克1代2代 钢铁宝贝 哈罗机械人 Q版坦克 米老鼠 流星花园

◆GBA新卡推荐区

口袋妖怪蓝、红宝石55元 F!FA足球2002 30元 哈利波特58元
K－1口袋冠军赛2 35元 真女神转生红、兰 55元 斗兽王35元
实况足球口袋版60元 机械人大战O 58元 逆转裁判48 云斗罗28元
网球王子50元 指环王50元 上海麻将中文55元 黑色细胞48元
星之卡比48元 超级忍35元 恐龙对战30元

◆PS2全新原版碟邮购区（限量）

郑问三国100元 格兰蒂亚120元 NBA2002 120元 新宿24小时赛车（带原装立体摄像头）300元 生化危机维罗尼卡200元 VR战士4 130元 实况足球六420元 实况足球俱乐部100 实况足球终极篇150元 猛将传 300元 卡通 王国 120 异道传说 350 云斗罗350
心跳回忆3 300元 王国传说360 零250元 湾岸赛车120元
网球2K2 150元 太十国际版290元
鬼屋者2 300元 恐龙危机3 200元 生与死280元 雷格亚传说 200元
ps原版碟：剑客指南50元 天草降临50元，96格斗王50元 饿狼传说50元

◆PS2二手原版碟邮购区（限量）

鬼屋者1.2代150元 合金装备180元 双星100元 鬼泣美版240元
鬼屋者1美版 200元 铁拳4 200元
绝命都市90元 实况足球5 100元 美版保镖200元 恐龙危机3 100元
XB0X全新原版：街头喷射小子200元 李小龙200元 世界大都会赛车150元 战斗房车180元 街头喷射小子体验版15元

配件类

PS2 VGA/ 遥控器、四分插，竖支架三合一	210 / 85
Ps2光头数据线/复位出仓信号线/平衡塑料卡，螺丝，	35/ 30 / 20/ 5
Ps2原装激光管，驱动芯片BA5815.BA6664，	40 / 40 / 45
Ps2风扇/手柄插槽/原装电源板/传动主电机/光头移动电机	50 /200/50
Ps2手柄数据线/电源板任何配件每样/太十闪光支架	20/ 25 /45
Ps1.2代xB.NGC四用VGA，ps2铝合金箱	230/100
Ps2原装S端子线，原装8M记忆卡，美版授权8M记忆卡	50/150/130
Ps2原、组装遥控器，原、组装分量线	120 / 30/ 180/ 15
5.1声道光纤线，四分插、竖支架、专用pS2制转	50 / 48 /12/ 50
psone，9字头及5903中文金手指，vcd卡，原/组电源	40/1150/38/30
pS普通原，组装手柄，手柄导电胶 制转，四分插	25 / 5 / 1 / 20
ps．Ss D C 信号AV、s端子 线组装 手柄延长线	15 / 5 元
DC PS原装AV线，DC原手柄 XBOX美版原手柄特价	50/150

GBA屏盖，带盖摇杆，双人，四人连接机线	8 /10 /8/10
GBA.高效充电器，可调荧光灯，贴膜，镜面	18/ 15/ 4 /4
GBA电视接收器，中文金手指卡，耳机，扣带	400/130 / 6/ 3
GBA手包，保护透明袋，卡盒，收音机	12/ 8 / 1 / 30
Ps，psone原装，组装记忆卡，原装PDA	50/ 15/100
Ps，psone原装全新激光管，物镜 光头托盘 索尼专用润滑油	20 / 10 / 15/ 10
光头支架、主电机大的，辅电机小的、齿轮、光头数据线，延长线	50 /20 / 20/ 15/ 10
PS.DC.PS2.Psone保护电阻（如手柄不振动，手柄失灵无法操作则保护电阻烧坏）10圆	
直读解码IC包括所有Ps主机（附图） 及pS原装电源板	30/ 45
DC原装钓鱼杆，飞行+格斗摇杆 原装可视记忆卡 原装、组装振动包	50/ 75 /70/50/20
Dc制转，原装光头，原装光头及驱动整板	40/100/150/
DC原装枪，鼠标，风扇、vGA，托盘，上网卡50K	80/30/30/45/15/45
DC光头驱动（BA5686）图象IC（6145．、6258）VCD摇控器	20/150/85
DCvcD模拟器、超任光碟5张、（附节目单）可用于电脑及游戏中机上	8/60
N64光碟5张每套60元，SS组装手柄	10元
Ss原版异灵8CD限量5套	200元
Ss原版美少女麻将	20元

SS光头JVC/三洋/AV线	100/90 /10
SS三洋/JVC驱动板	70元
SS原装电影卡/内存/图像芯片	160/30/80
SS原装光线枪/电源板/制转	50/30/30
SS原装摇杆/摇控大摇杆/解码IC	40/60/70
SS原装手柄/导电胶/十字架	30/2/2
SS/PS两用街机大摇杆/记忆卡/记忆电池	50/75/8
SS1M/4M加速卡/金手指	30/70/60
PS光头翻新（效果跟全新光头相当）	60元
GBA白光灯/伸缩灯/耳机＋扣	10/18/16/10
太空战士8，10项链/太8，10腰表	15/45
太八火机/太八夜光项链/太＋项链	15/12/30
太8/10情侣表/戒指/钱包	100/100/8/25
合金装备情侣表/太10烟合＋打火机	80/60/35
太10项链＋戒指＋匙扣/男女单表/怀表	23/45/60

维修专栏

PS光头翻新（更换激光管、线圈） 60元 效果跟全新光头相当
PS主板维修任何故障均可解决，但必须主板没有断线，维修费300元以下激光管均可更换，其它故障电询，价格合理
例：手柄无振动 30元 无图像只亮红灯 70元
不能出仓 80元 不能读CD或只读DVD 120元
图像花板 240元 两个指示灯全部亮 50元
仓门损坏 60元 AR II 引导飞碟不能读碟 50元
CPU更换 350元 CD、DVD均不可读但光头没问题维修费 200元
PS：驱动IC更换 60元 无图像无声音 80元 手柄不振动 20元
更换主芯片 180元 光头驱动芯片 60元 手柄、记忆卡都失灵 20元
DC：手柄失灵 30元 驱动板维修 40元 无图像、无声音、图像IC烧坏 200元

高价回收

薄GB 100元 彩GB 200元
厚GB 70元
PS 1001型至5000型 200元
PS 5500型至7501、9000型280元
PS、旧光头 30元
（所有主机，只要能读小部分碟即可），坏机价格可电询。

16位卡、8位卡众多价格10元至40元，欢迎邮购，
节目单免费函取，本部所有GBA彩色攻略全部12元/本，
PS小本攻略2元/本，PS、PS II 全彩攻略15元/本

如果您的主机需要维修，请把主机及联系方法寄给我们，维修价格我们会电话通知，如价格不合理，我部免费寄回。

不管您邮购多少配件，及卡，碟邮费一律一共5元快件15元特快电询，主机邮费一律20元。（批发除外）火星电游会员及可以申办会员的朋友注意，本公司在本月期间优惠多多，还可免费得到索尼克纪念金币一枚，具体优惠条件及赠送时间，请登录长沙火星网站查询如没有会员卡的邮购客户可以登录我公司网站查询优惠条件及网上函取会员卡
本公司承接各种大型模拟机升级、维修、大量出售手指指配件（硬盘、主板、触摸屏）
邮购汇款电址：湖南省长沙市解放东路28号火星电游 收款人:李宗文 邮编：410003
汇款帐号：建行：4367422926780052622 工行：1901600008644358 交行：60102850649473206 收款人：李宗文
邮购查询电话：0731—4132527 吴小姐 邮购维修部兼技术咨询电话：0731—4127175 投拆电话013873117079李先生，网络查询及问题咨询小杨
广州大客户批发电话013826141906李先生 交通银行帐号：40551270710166109 收款人：李宗雨

长沙火炬电子

银行汇款　户名：闵炼南
建行：4367422926170020122
交行：6014284064667708

邮局汇款地址：长沙市解放东路22号　邮编：410001　收款人：闵炼南　电话/传真：0731-4156067　E-mail：cshjdz@163.com　如超过两周未收到货，请来电查询

未开封全新正版

刀魂Ⅱ	18	索尼克Ⅱ限定	25	超时空要塞Ⅲ	35	地狱战士 RPG	25	死亡密令射击	28
格兰蒂亚Ⅱ	18	樱花大战Ⅲ	85	超能力对战	24	黑之魂	24	钓鱼	28
电车Ⅱ	25	机战α	32	对战天平	18	炼金术士限定	45	世嘉拉力Ⅱ	28
心跳带原记忆卡	75	病血	35	摔角限定版	28	杀人事件 3CD	46	三藩赛车	45
索尼克Ⅰ	22	棉花小魔女	33	高达在线	24	戈室探险	16	水上电单车	24

疯狂过山车	22	高尔夫	20	春雨曜日	26	哥斯拉	12
橄榄球	18	滑雪	20	火焰圣母	48	PS斗神传四	9
棒球	18	向北去	24	花扎	18	无论多少，每次邮费	
麻将	18	阳光少女	24	HKT 猫	16	五元，快件十五元．	
围棋	20	井上凉子	22	百剑(开封)	60	清仓甩卖，卖一张少一张	

主机：一律保修6个月，火炬保修期内的返修率接近为0，因为火炬从不掺杂使假，不以旧充新，不在新机上换旧光头出售，也不在随机配件上做手脚！在火炬购物，明白消费。

PS2 39001，30007原配置+直读+名牌电源	1950
PS2 30000，30006原配置+直读+名牌电源	2060/2040
Psone 100，102，103 主机+原振手柄+专用电源	600
GBA 颜色自选	508
XB 原配置+直读(加IC而不是换)+电源	2180
GC 原配置	1480
DC 主机+原装新手柄+电源	520

邮费20元，GBA10元，快件另加10元，随主机购物不另收邮费。
高价回收PS(5000-9000型)，PSone，DC，GBA，PS2，GC，XB或贴换。

GBA卡：本店不设换卡业务，故100%新；邮购卡经专门测试能记忆才发货，万一有质量问题30日内免费包换；款到即发不过夜；无论多少，邮费每次5元，快件15元。

毁灭，魂斗罗	48/28	索尼克Ⅰ，Ⅱ	48	古惑狼	48	神枪手	48	机战 A.C.T.R	48
恶魔城中，日	48	绿色兵团	28	洛克人Z	48	传说的炸弹人	48	口袋妖怪红，蓝	48
恶魔城Ⅱ 中，日	48	坏马莉	48	蜘蛛人	48	街机怀旧合集	28	幻想水浒传	28
炸弹人红，蓝	48	彩虹六号	48	伍佑卫门	28	金太郎复仇	48	洛克人Ⅰ Ⅱ，Ⅲ	48
快打旋风	28	钻地小子Ⅱ，A	28/48	超魔界村	28	转转乐园	48	魔法假日	48
风之少年Ⅰ Ⅱ，Ⅲ	28/32	东尼滑板Ⅱ	48	羊之心情	48	街霸Ⅱ，Ⅲ	48	哈利波特Ⅰ，Ⅱ	48
俄罗斯方块	30	上海麻将	28	七龙珠	48	铁拳，拳皇EX	48	沉默遗迹	48
玛利奥 1-4	28	职业麻将	48	洛克人与佛特	48	罪恶格斗 X	48	龙战士Ⅰ，Ⅱ	48
泡泡龙新旧合集	28	中日麻将决战	28	逆转裁判Ⅰ，Ⅱ	48	黄金太阳中，英日	64/48	银河之星	48
携带电兽红，蓝	48	大富翁	28	沉默狙击手	48	黄金太阳 Ⅱ	98	星之卡比	48

特鲁尼克	48	魔法封神	48	幽灵陷阱	48	电梯大战	48
正邪幻想曲	48	三国志中、日	48	死亡弹珠台	48	空战雄鹰	28
换装迷宫Ⅱ	48	信长野望	48	怪兽农场Ⅱ	48	F14 战机	28
炸弹人 RPG	28	信长异闻录	48	复仇之忍者	48	超时空要塞	48
机械人大战 0	48	大战略Ⅱ	48	机械化军队	48	GT Ⅱ，GTA	48
机械人大战 GX	48	皇家骑士团中、日	48	棋魂，NBA	98/28	GT，V 拉力Ⅲ	28
光明之魂中，日	48	游戏王四、五、八	48	足球小将	48	玛莉赛车	28
真女神转生	48	游戏王六、七	98	胜利11人 A	48	越野拉力赛	48
樱国之魂	28	寂静岭	55	创造球会	48	摩托车大赛	28
火焰文章	48	古墓奇兵	48	实况足球	48	世嘉拉力	40

软件：SS/ PS/DC每张4元，PS2DVD7元，CDR4元，XB20元，台湾版PS2仿正版盘每张20元；每次邮费5元，超过5张免邮费；有问题30天内免费包换；批发电询。目录免费，请自备信封邮票。

EZFLASH128/256M，北通128M烧录器带卡	490/880/450	5.1声道光纤线，铝合金箱，手柄插口	80/90/80	原装激光管，物镜，顶帽，齿轮	18/15/15/20	SS 原装JVC，三洋光头，直读IC	100/100/75
GBA屏幕盖，带盖摇杆，2，4头连机线	8/10/8/10	复位出仓信号线，VGA，原/组装电源板	30/210/240/120	光头支架，电机，保护电阻，润滑油	45/10/10/10	4M加速卡，8M记忆卡，十字架	75/75/2
高效充电器，可调荧光灯，贴膜，镜面	20/18/5/5	PS2专用变压器，200/300W变压器，四分插	35/48/65/50	光头数据线，延长线，电机线，5977IC	20/5/5/40	组装AV线，手柄，导电胶	10/12/2
电视接收器，中文金手指，耳机，扣带	360/128/7/5	PSone原/组装振动手柄，中文金手指卡	50/20/45	DC原装光头，原装手柄，原装钓鱼杆	100/60/40	制转，变压器，电源板	28/15/50
GBA布包(横/竖)，塑料护套，卡盒	15/7/2	PSone原装光头(保半年)，原/组装专用电源	210/40/30	原装记忆卡，飞行+格斗遥杆，Modem	60/80/50	GC原装手柄，大容量记忆卡，S线	180/175/18
PS2，XB，GC三用VGA，组装分量线，S线	235/18/10	PSone记忆卡，VCD卡，组装手柄	10/160/6	组装手柄，2/4M记忆卡，振动卡	30/22/28/20	XB直读IC，原装手柄，遥控器	150/270/270
原装8M记忆卡索尼产，授权产，原装手柄	150/128/130	PS原装振动、原装普通手柄，四分插	50/45/35	原装AV线，组装S线，制转，变压器	15/15/28/15	XB300W专用变压器，S线	60/18
原装光头，9成新光头，光头数据线	380/280/40	1000-7000型中文金手指卡，原/组装电源板	25/50/30	原装电源板，驱动板，驱动开关，5986IC	65/55/10/12	太10项链匙扣戒指三合一，怀表，男女表	23/45/45
原/组装遥控器，横竖闪光架，制转	180/28/40/28	原/组装AV线，手柄延长线，S线	12/8/5/10	光头电机，光头数据线，手柄延长线，	25/10/6	MGS Ⅱ 烟盒+打火机，情侣表，钥匙扣	35/80/5
竖支架，对战线，遥控支架四分插三合一	15/15/85	直读IC，手柄导电胶，变压器	30/1.2/15	DC图象IC 6258，VGA，导电胶	150/55/2	配件邮费无论多少，每次5元，快件15元	

精修：SS/PS/DC/PS2/XB/GC/GBA/GBC主机，8年专业修理经验，技术娴熟，攻无不克，速度快，保质3个月，无效全额退款；收费仅收配件费，且配件明码标价、透明公道，决不借故换件、小题大做；邮寄修机请随机注明故障现象，适时来电查询，本店告知费用、征得客户同意后再汇款取机。PS2加直读，用进口导线，当面操作，立刻可取，价格仅188元。

DC全彩攻略

生化外传	15
机战α	16
猎头者	14
莎木Ⅰ/Ⅱ	14/16
樱花大战Ⅲ/Ⅳ	各15
病血	15
金手指书	15

GBA全彩攻略

黄金太阳Ⅰ/Ⅱ	各14
天使之翼	14
光明之魂	14
恶魔城Ⅱ	15
洛克人 Z	14
皇家骑士团	12
机战 A/R	15/12
火焰文章	14
沉默遗迹	14
游戏王五	16
游戏王五/六/七	各14
幻想水浒传	14
摸法假日	14
换装迷宫Ⅱ	12
玛莉奥 Ⅱ	12
龙战士Ⅱ	14
银河之星	14
洛克人与佛特	14

PS2全彩攻略

鬼武者Ⅰ/Ⅱ	各15
国际太10 /大本	15/32
合金装备Ⅱ厚	22
荒野兵器Ⅲ	14
异度传说/零	各14
绝体绝命都市	14
ICO/实况六	12/15
三国无双Ⅱ	15
王国之心	12
鬼泣	12
创造球会 2002	15
寂静岭Ⅱ	16
GT Ⅲ	18
基连野望	14
机械人大战	15
幻想水浒传Ⅲ	14
封神演义Ⅱ	12
神偷车 4	15
三国志战记	16
猛将传	10

PS全彩攻略

永恒传说	22
太空战士 7	15
太空战士8/9	15/10
鬼屋魔影 4	15
恶魔城1/2	各16
寄生前夜 1+2	18
恐怖反应 1+2	16
生化危机 1+2	16
生化危机 2+3	16
恐龙危机 1+2	15
寂静岭	16
文章传说	16
生化 3	20
燃烧战车	15
北欧女神	16
龙骑士传说	16
大航海时代 4	18
勇者斗恶龙 4	10
勇者斗恶龙 7	18
枪神2/3	各25
战国梦幻	12
天诛4/零复活	各10

每次邮费5元，快件15

电子游戏软件邮购信息

电玩新势力DVD

大期待!!

享受次世代原汁原味的游戏！
●高清晰度250线提高到500线●先进的MPEG-2压缩方案●长达100分钟相当于两张VCD

10.00元　已接受预订

电玩新势力金版MTV



犹豫一时，后悔一世！
●20首游戏MTV，曲曲经典●中外文歌词对照，附赠精美海报
●第三次印刷，高烧不退！

6.80元　已出版　绝赞发卖中

不可不知

12月26日出版　电新2003年第一期



双光盘10.00元　附赠精美海报

电玩新势力

第2、9、12（单光盘6.80元/期）。第10、11、13(双光盘10.00元/期）有售，其余已售完

游戏批评

第3、5、7、8、9、10、11、12、14、15、16、17辑有售，每册6.50元。2003年改为双月出版，每辑6.50元

电软增刊



上千款高达模型、军事模型及游戏人物手办。附赠VCD光盘收录高达数款游戏精彩CG，迫力满点。高达迷必备。

超值定价：18.00元

电软2000年合订(上)



400页以上80万字大容量，时代纪录，合订本中硕果仅存。其余各年度合订本已全部售完。

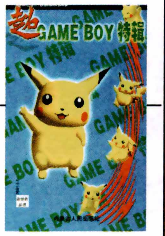
定价：28.00元

20世纪GB全书（上、下册）

640面超大容量，20世纪掌机进程全记录。GB玩家必备工具书。

超值定价：23.00元

超GB特辑



《全书》之后，新世纪GB游戏特辑，介绍上百部新游戏及十余部GB经典游戏攻略大作。

定价：15.00元

电子游戏软件

2002年第2、4、7、8、9、10、11、12期有售，每册定价8.40元。2003年半月刊，每期8.40元

邮购地址：北京6129信箱　发行部(请勿写私人收款）　邮编：100061　联系电话：010-64472177　邮资免取

COMIC THE REVIEW

漫画批评

.hack//恶性变异Vol.2之卷

冰美真人



自我意识的强烈度可和主角媲美。





说起交换对手，也有这样的……
……
无法忘记其名字的生物"普其古索"
根据吃的东西发生变化
在菲鲁多可以乘坐小古索。
为什么我养的全是"铁古索"？
奇怪？
战斗的领域名还可以进行单词组合。完全看各人的喜好。
萌え立つ
隠されし
茫漠たる
果てなき
閉ざされし
静穏なる
豊穣なる
＋
過越しの
禁断の
騒霊の
大罪の
忘却の
＋
碧野
聖域
——例如领域名是"静稳骚灵的圣域"等各种组合。
这很好玩，让人相当满意。
在战斗等场景，各pc以对话框表示，不愧是网络游戏啊。
大家！用魔法密集攻击，拜托了
什么攻击?
在混战中也没时间看了。(苦笑)
在主角pc上，主人公有着特殊技。
只要一使用，敌人的等级马上就会下降，一击即倒。
移动也没问题。
但是经验值也……
1EXP
少的可怜
使用过度暴走的话好可怕啊
特别是game over的情况也会使好不容易积累的经验值大幅下降。
打不过去就提升经验值吧~~。
全滅
GAME OVER
但要是遇上这么强的敌人经验值要努力攒多久啊。
只有自己玩的不好……不会吧……
难不成
主角以外也很棒。
可恶！这么快啊!?
变成妖怪也好，鬼也罢，我要燃烧！！
追着流行模仿着玩也不错啊。
マジメなシーンなのに～
所有对话框都好奇怪~(笑)
——你也真是
啊，对了，这次是和OVA捆绑上市的呢。
OVAの相原有紀ちゃん
大家的评价都很好。
可能赶不上从vol.1开始玩的人，但剧情和战斗也逐渐熟悉了。
从现在开始赶超吧！敬请期待！！
组合些奇怪的域名也不错啊。
什么样的
弟
贪得无厌
可笑的
三色紫罗兰
……这样

三栖人

超时空要塞二十周年特典II



新的腾飞

巨大宇宙战舰和变形机器人的大胆设定，以「歌声和战争」为主题，在动画界曾掀起过一股旋风的《超时空要塞MACROSS》的历史上又将展开新的一页。舞台设定在《超时空要塞MAC–ROSS》约1年前，VF系列战机的原型VF–0不死鸟也将登场。然而该作到底是怎样的一部作品呢？回归原点。审视《MACROSS ZERO》在历史洪流中时，首先浮现的就是这句话。和采用最新技术的影像精品不同，该作除了技术还赋予故事更详尽的情节设定。与《MACROSS PLUS》和《MAC–ROSS7》相比较《MACROSS ZE–RO》更接近「超时空要塞MAC–ROSS」的故事构造。例如《MAC–ROSS ZERO》的主人公工藤真从小就是在军队里长大，所以对外面的世界并不了解这一点和「超时空要塞MACROSS」里的天顶星人正好一样。还有，他一开始拒绝接受萨拉的以「歌」为交流象征的世界观最后受到感化和天顶星人拒绝接受和谈选择战争最后却变成地球人样子的这一点也十分相似。《MACROSS ZERO》这部作品所要表达的是「即使是拥有着不同世界观的人也可以融合」的思想。这部作品制作的理由之一是为了纪念《超时空要塞MACROSS》20周年，在众多各种题材广泛的系列作品群，现在再一次制作浸透着「MACROSS」的主旋律的作品不是毫无意义吗？可是，继续沿用过去的作品并不是没有意义的。人总是为了攀登到更高的地方而一次次努力，而《MACROSS ZERO》就是能够使人飞翔的起爆剂。

只知道战争的男人
只知道和平的少女

请听听监督和森正治的话吧。

“这次的主题作了‘改容’，在世界大战正引起世界的变化中，价值观迥然不同的真和萨拉在互相接触中会作怎样的改变，是这次剧情的核心。真是幼年失去双亲后在军队中长大的，战场和军队就是他的全部。可萨拉有着家人而且没有体验过真正的战争。对她来说，突然从天而降的真就是带来动乱的罪魁祸首。另一方面真也对萨拉很反感，毕竟都还是孩子（笑）。但随着她们互相开始理解对方的价值观，两个人渐渐发生了变化。总之这部作品是描述了萨拉和真成长的故事，包含了空战、科幻以及青春题材的片子，希望大家能够喜欢。”



萨拉

➡住在长眠着超科技遗产的南海孤岛上的女孩。因为出生在维护岛上秩序的神官的家里，所以对制造战争的统合军及反统合军双方皆抱有强烈的反感。

玛欧

⬅萨拉的妹妹，和姐姐的性格正好相反，是个开朗活泼的少女。从小时候就对真抱有恋慕之情，并且和他是好朋友，对大都会怀有憧憬。

Character
工藤真

19岁 170CM（推定）。第2代日裔美国人。即使在统合军中也是首席飞行员。在心底憎恨夺走家人的这场战争。这样的他究竟为什么要成为一名军人？他将生死置之度外，一心投入战斗麻醉自己。选择成为一名驾驶员不仅因为他喜欢在天空飞翔也是为了以防自己在陆战中想起失去亲人的往事。除了被战争夺走的家人还会在心中引起伤痛外，对任何事都已经麻木。

他和他们的肖像



责编/星尘大海

SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

Game bar

游戏点评

PS2 真魂斗罗

厂商：KONAMI　类型：ACT　媒体：DVD-ROM



看着《真魂斗罗》，明人的双眼喷出了两行血泪，毕竟太感动了。对于中国的游戏人而言，她的意义不亚于1997年香港回归祖国！

游戏整体回归了ＭＤ版《魂斗罗》的感觉，但是取消了“吃枪”的系统，取而代之的是固定配备的三种效果各异的兵器，并且可以进行蓄力攻击，表面看似鸡肋系统的“攻击方向固定”以及“角色位置固定”的作用在对ＢＯＳＳ战中体现无疑。就本作的整体难度而言实在不能令人满意，尤其是那几个ＢＯＳＳ，远看是ＢＣ，近看是ＢＣ，怎么看都是ＢＣ，原来就是ＢＣ……说起ＢＯＳＳ，这次设计ＢＯＳＳ造型的家伙真该拖出去埋了，太没品位了！

游戏的画面制作得颇细腻，美中不足的是１Ｐ与２Ｐ角色的颜色过于相近，实在是不大好区分。音乐、音效方面基本上都是前几作中的音乐加以重新制作，Ｎ年之后再次听到那些熟悉的ＢＧＭ……明人的双眼再次喷出了两行感动的血泪……

记得第一次进行游戏的时候，光顾着感动了，莫名其妙的就挂掉了，虽然起先很懊悔，但是看到主角翘辫子的姿势还是与ＦＣ版同样的时候，明人的双眼……明人贫血身亡……

——铁杆合作组：星川明人

角色：8	操作性：10
画面：9.5	创意：　8
音乐：10	移植度：——
情节：8	总评价：9
游戏时间：1小时	

GBA 世界传说·换装迷宫2

厂商:NAMCO　类型:RPG　媒体:卡带



相信许多玩家都是从GBC一路走来的，而该游戏第一作在GBC上就好评如潮，现在第二作登陆GBA，而且进化幅度很大，确实让人感动不已！看到游戏的标题，就明白了本游戏的最大卖点便是“换装”了，而游戏中的内容也的确没让人失望，多达200种的服装让人眼花缭乱，配合以不同服装，又有不同的换装动作，相当细致的设计。穿上不同的服装，主人公的职业性质也会相应的发生改变，剑士，法师等等。

游戏中人物众多，而且都是《幻想》、《宿命》、《永恒》中的人气角色，应该说“演员”阵容强大，众多明星联袂“出演”，光凭这一点，就可以吸引不少玩家了。与前作相比，游戏的各方面都得到了大幅度的强化，其中让人兴奋的是战斗还是可以手动控制，更令人感动的是，在每次出招时，都有人物配音，回想一下，GBA游戏中有语音的还真为数不多，而本作却加入如此多的语音，真是令人热血澎湃。

游戏中还会有委托事件发生，即所称的“任务”，每次完成任务，主人公一行人都会得到一定的金钱作为报酬。

这是一款不俗的作品，也是本系列在GBA上的第一个作品，无论如何，NAMCO的这个“起点”算是十分出色，希望它可以保持下去。推荐这部作品给大家，一定要试一试，不然你一定会后悔错失佳作的。

——吉林·沈培峰

角色：9	操作性：8.5
画面：8.5	创意：　7
音乐：8	移植度：——
情节：8	总评价：8.25
游戏时间：不明	

PS2 摩尔摩斯骑士团

厂商 NAMCO　类型 RPG　媒体 DVD-ROM



本作是我购入PS2后的第一款穿版游戏。我体会到了百分百的传统细腻剧情和百分百的创新战斗系统。前段时间有个落伍的朋友说3D时代就是他游戏生涯的终结。此话对我来说虽不存在，但也多少感觉到了大部分3DRPG的浮躁。我个人始终认为最好的RPG必须是传统的2D细腻画风。所以本作成了我的救命稻草（笑）。

从一个边境村落的见习骑士开始，最终成为王国的骑兵队长。这其间主人公的戏份很少，几乎没出过什么风头。和其他两个配角的活跃相比，甚至有些沉寂。但似乎就是这种感觉令人感到难得。冒险全程围绕七颗封印魔物的魔法之石展开，在此期间通过剧情表现出团结、亲情、友情、宿命、勇气等各种要素。另外搞笑也是本作的强项之一，但设计的没一点夸张做作感，这完全是建立在优秀的剧情之上。

角色：10	操作性：9
画面：10	创意：　10
音乐：9	移植度：——
情节：9	总评价：9.5
游戏时间：穿版	

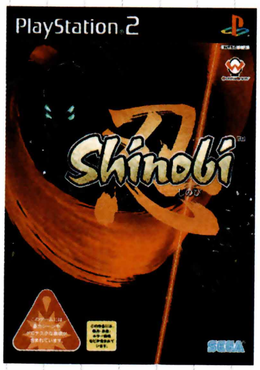
如果说本作的剧情是完全传统的代表，那么战斗系统则会给你完全的前卫感了。你见过不需要练级的RPG吗？本作实现了。很夸张吧？一点都不。你又见过没有商店的RPG吗？本作就不用买任何东西。怪吧？有点。本作的主标题为七勇士，言外之意就是战斗组中必须为七人，分前中后三排。战斗中是否取胜就完全要靠战略性的人员部署了。而这就是本作最大的精华所在了。如今本作的续集已经提上了发售日程，反正我是必玩（笑）。

——南昌 严俊

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

PS2 忍

厂商：SEGA 类型：ACT 媒体：DVD－ROM



2002年11月，但丁双眼流着血泪将“史上最酷也是最会摆酷的主角”的位子拱手让给了“胧影”忍族的现任首领——秀真。吸收魂魄的〔妖刀恶食〕、随风飘舞的红绸巾、瞬斩数敌的“杀阵”、干净洒脱的动作还有结实健美的身材（本组某女曰：“八块腹肌嘻～～～”）。

此游戏就整体而言，足以令ＡＣＴ游戏的爱好者们满意，虽然画面在现期的表现能力仅仅算是一般，但是各种动作的特效与游戏角色、背景形成了相当出色的融合，可惜音乐方面表现平平，基本上都是与游戏不搭调，夸张一些的说，就是在玩《生化危机》的时候听着《超级玛利》的ＢＧＭ的感觉。动作与冒险的比例在４比６左右，使得游戏的进程十分流畅，完全没有拖泥带水的感觉，当然，这是建立在能够熟练操纵袖珍的前提下……爬楼、扒墙……SPIDER　MAN！？

摆酷其实很简单，只要你有吸收魂魄的〔妖刀恶食〕、随风飘舞的红绸巾、瞬斩数敌的“杀阵”、干净洒脱的动作还有结实健美的身材……最好还能有八块腹肌……

——铁杆合作组：星川明人

角色：8	操作性：10
画面：9	创意：　9
音乐：7	移植度：——
情节：8.5	总评价：9
游戏时间：5小时	

GBA 星之卡比DX

厂商：NINTENDO 类型：ACT 媒体：卡带



可爱，超级可爱，面对这样一个作品，我再也找不到其它词汇来形容它了。同样是星星，“卡比”可比“斯塔菲”要强多了，无论从游戏性还是操作性方面来讲，“卡比”都有更高的表现。

本作并非原创，而是源自于FC版的移植作品。不知众多玩家是否记得当年FC上的那些土黄色画面？GBA版变得画面清新艳丽，明快自然，可以说达到了GBA画面的顶级水准。游戏的操作非常简单，但是变化却多种多样，而“卡比”也可以复制敌人的功能，并“以其人之道还治其人之身”来攻击敌人，多达24种的复制功能让你眼花缭乱。游戏的难度适中，节奏也很爽快，你不必费尽心思的像《马里奥A3》那样收集太阳花和金币，你完全可以一门心思的“横冲直撞”，所以使人感觉到游戏非常的流畅。在游戏中还有迷你小游戏,如果取得胜利，就会有额外的奖励，其中的“格斗”“滑板”和“网球”都相当有意思，不可错过。另外，游戏还可以联机进行多人模式，大家同心协力消灭敌人，体验团结的真谛；当然，也可以在迷你游戏中互相陷害，乐趣无穷！

相信有很多玩家已经被众多“大作”搞得精疲力尽了，那么就试试这款游戏，它绝对可以让你的身心得到放松，体验一种前所未有的休闲。近期GBA游戏的首选！！

——吉林·沈培峰

角色：9.5	操作性：9
画面：9.5	创意：　9
音乐：8	移植度：8.5
情节：8	总评价：8.8
游戏时间：不明	

PS2 ZOE

厂商：KONAMI 类型：ACT 媒体：DVD–ROM



去年3月就看过了ZOE的演示动画和广告，当时的感觉是这游戏简直就是《强殖装甲》的游戏版，超感动！再加上是小岛作品，无限期待中……。但因为种种原因，最近才得到该游戏，再加上知道了该游戏在日本只有十几万本的销量.便本着怀旧和尝试的心理来品味。

结果我还是被感动了！开场过程好像是哪个似曾相识的卡通，游戏画面非常火爆，大场面的背景设定，缥缈的音乐旋律，冲刺+砍杀的速度感与爽快感淋漓尽致，短兵相接时火星四溅，很具视觉冲击，系统也没有什么设计上的失误，基本上是很人性化的。如果非要让我挑出该游戏的缺点的话，我认为就是剧情太短，结尾仓促，难度也不是太大，还有，任务比较单调，让人感觉是为LIGHTUSER打造的，毕竟是带有试验性质的作品。但这些缺点并不能掩盖住其应有的光芒，喜欢《强殖装甲》却又苦于没有该作品游戏版的玩家可以一试,绝对会让你再次“回到从前”！

已看过2代的演示，其在砍杀的爆裂效果上有很大的进步及武器数量上也有很大增加，人设及剧情都成熟许多。疯狂攒铁中……作为我给自己的圣诞礼物了！呵呵……

——山东　磁

角色：7	操作性：9
画面：8.5	创意：　7.5
音乐：8	移植度：——
情节：7	总评价：8
时间：3.5小时左右	

ARC 格斗之王2002

厂商:PLAYMORE 类型:FTG 媒体:MVS



几天前玩到了KOF2002，本以为做的会像前作一样令人作呕，但玩过之后，给我的却是一种4年未有过的震撼，真正的“格斗之王”回来了，这次的系统操作，回归到“97、98”式的打法，最令人兴奋的是这次的出场角色，3年未出现过的大蛇队又回来了，并且可以按开始键来选择负面模式。随着就是一些这几年没出场但非常有人气的角色如比利，微思、麦卓等。这次最令人高兴的是，援护系统　终于被取消了，感谢制做人员及时将此系统取消，才令人又重新感受到KOF的魅力。

在场地背景中，还没出场的角色和一些SNK有代表性的角色，均都有露面，如又见到久违的影二。在对电脑战中，今次模仿了SF3，先是有两个队，由你选定一队后再进入战斗。最终BOSS却又是那古老的卢卡尔，真是……但这厮这次简直强到天上了，具体的等各位见过后自然会知道。

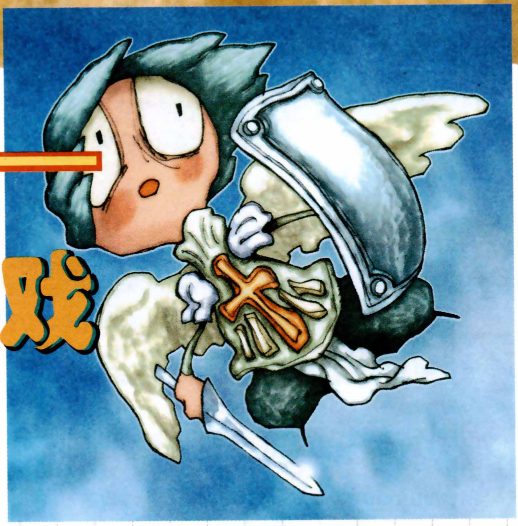
总之，这次的KOF2002没有再令人失望，看看真克里斯的酷劲儿，以及阪崎琢磨的虎煌拳和霸王至高拳，你就会知道绝对正统的KOF回归了。

——北京　LULU

角色：9.5	操作性：9.5
画面：9.5	创意：　8.5
音乐：8.5	移植度：——
情节：7	总评价：9.7
游戏时间：1小时	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

绽放奇想的火花——灵犀一点的小品游戏



眼下的市场似乎越来越秀色可餐，不仅几个日本厂商打得火热，连隔山隔水的老美也不甘寂寞地飘洋过海，砸钱的砸钱，拉人的拉人，虽然白花花的银子洒出去不见得都能攒成金元宝再捞回来，不过在自家门内多栽几棵“顶梁柱”毕竟也是求生的必须，于是那些能够影响市场、左右主机销量的作品一个个都成了举足轻重的砝码，对市场的争夺也就某种程度地演变成了对大作的抢夺和拉拢。最后我们玩家，便顺理成章地淹没在那一片由滚滚大作造就的汪洋之势里了。

可是大鱼大肉的吃多了终究也会影响胃口，此时若端上一碟小菜反而有了别的意味，于是就有了小品。——其实话不能这么说，小品的诞生若是追溯起源头来，恐怕还要超过大作的历史，而历来在大作的夹缝里艰难求生的小品级游戏，倒是让人在清新之中多了一点崇敬。因为大作所代表的毕竟在许多时候只是一种思维的延续（典型的如最终幻想、生化危机、勇者斗恶龙等成名系列），是固有模式上的改进和修饰，大作不是没有创新，只是敏锐的思维经过金钱的打磨和对市场包容性的调查研究后已经消磨了它的锐气，变得四平八稳起来。而小品不同，它代表的或是一种另类，或是思想的跃动，或是一刹那奇想的火花和灵感稍纵即逝的驻足。它不需要厂商一掷千金的赌注，不会有伤筋动骨的威胁，所以反而走得更远。



虽然现在看来贪吃蛇，打砖块和推箱子是多么幼稚，但是谁也无法否认这些古老游戏最初灵感的奇葩。——从无到有，从简单到复杂，当我们惊叹于当今科技发展所带来沧海桑田的变化同时，又有谁敢去耻笑古人的迂腐和笨拙？至今我的一些朋友们仍然乐此不疲地耕耘在这些所谓“上个世纪的产物”上，并相互攀比着那些我这个所谓玩家眼里几乎是恐怖的分数。单纯的游戏，单纯的乐趣，虽然这些过去的遗老遗少们似乎已经淡出了游戏潮流的大舞台，但却以另外的形式活跃在另外的舞台上。最后突然想到俄罗斯方块所累积的令人瞠目的销量然后哑然失笑，小品和大作，原来界限竟然如此模糊！



随着技术的飞速发展，人们越来越不能满足于简单的声光，最关键的是，技术的飞跃为灵感插上了驰骋的翅膀，虽然越来越绚丽的画面使人产生了“梦离我们是更近还是更远了”的疑问，但对于“给点阳光就灿烂”的小品来说，无疑已经为它们提供了一块足以成长的沃土。

小品游戏就像杂草，只要一点点的奇想的种子就能让它们生根发芽，若是得到了技术的滋润，便会以燎原之势遍布开来，虽然参差不齐，但也不乏亮点。更何况越来越多的小品已经日渐担负起为大作开道的探路石作用，并随时都准备着一鸣惊人。——作为实验性作品和生化的开路者，虽然最后《恐龙危机》似乎是以STG草草收场，但毕竟带给了我们不小的震动。还有SQUARE大作横行时的《武藏传》也曾经以清新亮丽的色彩和童话般的气息给人留下了深刻的印象。而最成功的小品制造商莫过于SECI，从《随身玩伴》大红大紫荣登殿堂捧走大赏，到《我的暑假》只花了不多的银子便用一季的清凉赚到了无数玩家的好评并成功地系列化——而且似乎第2作卖得更好！由此看来，小品游戏倒成了一个不起眼的聚宝盆！

但又正如杂草的参差不齐一般，不是所有的小品都有那么神来之笔，模仿和抄袭虽然令人不快但总有人变着戏法创造条件也要上，竟也还抄出了上百万的销量！反观某大作，虽然投下了70亿元的巨资却仅仅在两作之后就落得个冷冷清清。小品和大作，其间的反差令人扼腕。

说多了成功者的辉煌，相比之下，昙花一现甚至自始至终的默默无闻倒更符合大多数小品级游戏的尴尬处境。就像流星划破天际，如果不在一瞬间燃放出自己全部的光华，那么只有溶进无尽的黑暗。毕竟当今的游戏多得如同过江之鲫，在如潮的大作都不能保证吸引人们的眼球时，小品的力量则实在有些单薄了，而对于那些把握住刹那机会的作品，我更多的是敬佩，敬佩制作者奇想的火花，敬佩淘金者敏锐的观察力。所以尽管PS2上的《蚊》只拿到了FAMI通上仅仅是二十多分的评价，但在笔者眼里，这毕竟也是大炒冷饭，剩饭，回锅肉局面下的一碟怪味胡豆。新鲜！

似乎竞争更残酷了，小品与大作的距离变得越来越模糊，也促成了更多的小品游戏挤入了对大作虎口拔牙的行列，也有人抱怨小品级的游戏太多了反而不好，理由是小品卖好了反而抢了大作的销量，让厂商冷了心——因为毕竟消费者MONEY有限。而在笔者看来，这其实是存在着一种微妙的平衡的，小品抢不了大作的饭碗，就像零食只能填个半饱而代替不了主餐一样（笑），小品里的意犹未尽，恐怕终归还是得留给大作来畅快淋漓地填补。而小品本身，终将以它奇想的火花和灵犀一点的神韵，让我们在不经意间突然发出一声赞叹！

文/ 转生之炎

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

游戏人在网络



“如果你想玩好游戏，请你去上网，因为那里是天堂；”

“如果你想放弃游戏，请你去上网，因为那里是地狱。”

引用《北京人在纽约》的这段经典台词的原因，我想我不说大家也很明白。作为相对新生的信息传输媒介，网络拥有巨大的潜力，没有什么别的媒介能像网络这样方便快捷和富有时效性了；而且它给玩家带来的，确实是非常深远的影响。以前我们这些玩家的相互交流，几乎仅



仅局限于邻里之间，能研究探讨的内容也只有早期游戏的攻关方法和隐藏秘技。从这个角度来看，当时的玩家总体上还处于“单兵作战”的阶段，因为允许交流的空间实在是太狭小了。他们一般枯坐在14英寸小电视前苦战，因为缺乏别人的帮助，所以流程中经常发生卡壳，而且多数情况下得不到解决。最典型的例子就是DQ3里六颗宝珠的入手方法，不谙日语且消息闭塞者可能在这里一卡就是三四年……

现在有了网络的帮助，我们可以坐在家里就和千里之外素不相识的同好们交流游戏过程中的心情、分享对方的感受，攻关过程中的疑难杂症在这里也多数能被治愈。毕竟网络上的信息传递实在是太快、太方便了，疑问者一个帖子过去，几分钟内就能得到答案。这无疑是有困难的玩家们的福音。

而且随着游戏专用网络的成熟，更多的网络游戏也出现在TV游戏界。这也给了那些渴望与战友们共同出生入死的玩家们一个圆满的答案。比起韩国“量产化”的网络游戏，日本国内的在线游戏应该更能保证质量，首部纯TV在线游戏——PSO甚至获得了CESA当年的大奖。在网络效率、系统和动作等要素上，它都达到了极高的水准（用56K小猫猫都不会有拖慢现象发生），就连很多单机游戏都做成网络游戏的风格（比如PS2上的.HACK），连EMail和BBS都有，游戏界面甚至和官方网站的主页一样。这在希望相互交流的玩家眼里，无疑是个更好的舞台。

然而双刃剑始终是双刃剑。剑刃越锋利，也就越容易割伤自己。网络固然拥有很多优点，但是它自身的局限性也显而易见：因为它实在是太方便省事了——方便省事到根本不需要输入自己的真实身份，所以即使发表言论也无须承担相应的责任。因此网上的东西，尤其是游戏BBS里，真是“什么鸟都有”。初次接触游戏或者打某游戏时遇到困难、上网寻求帮助的“菜鸟”也就罢了，更多的却是一群明明没有什么本事，却喜欢在下巴上粘上一大把胡子充元老的家伙。他们出现的原因自然十分简单：反正在网上说什么都不用承担责任，装一回大瓣儿蒜也是好的。结果就导致了如下情况。我把格兰蒂亚2的BOSS战成果拿到某个关于RPG（只能说是“关于”，实在称不上“讨论”或者“研究”）的BBS上，得到的却是一堆高手们“早就这么打过了”的回答，可是仔细一看具体内容，简直是驴唇不对马嘴。刚想反驳，四周就板砖乱飞，谩骂之声不绝于耳，让人只有捂着耳朵逃开。

这时候才明白：原来这里不是什么BBS，而是“光说不练嘴把式”的乐园，自然也就没有继续讨论下去的必要了。因为在他们眼里，用心研究的人只是“光练不说傻把式”，是挣不来喝彩声的。这样的例子、这样的BBS在中国还有很多，因为中国国内网络发展不够平衡和完善，所以“嘴把式”们就成了“大势”。相信任何一个真正喜欢游戏的人都不愿意看到如此结果。那么，有没有什么解决的办法呢？

办法当然是有的，但想从根本上改变这种现象，就得从整体国民素质下手。这当然不是我等区区小民能解决的。而上述“怪现状”的根源也很明确：就是一个能不能使人对自己言论负责的问题。这么看来，有组织、有完善规范、相对专业性比较高的网络同人站就是比较理想的选择了。以更严格的会员制度为基础的同人站，能更好地保证言论的质量，“嘴把式”们当然就没有了生存空间，因为只要他一张嘴，所有的人都能看穿他的牛皮。可惜的是，这样的专业同人站在国内并不是很多，类型也相对单一，仍然以RPG、SLG和FTG为主。但这些同人站的水平是可以保证的，至少对现在的我们来说是够用了。比如天幻、雪鹰的PSO专题站和樱大战社区都是不错的地方。

因为他们不仅有很高的水平，更有热爱游戏的炽热的心。如果说“嘴把式”们盘踞的地方是地狱的话，真正的同人站对我们来说，简直就是天堂。在天堂里是会幸福感动到流泪的。

不过说到游戏水平便不得不承认，我们确实还处于无法跟日本看齐的阶段。当然这与很多因素相关，比如经济问题、精力问题等等，缺乏浓厚的讨论气氛更是原因之一。所以有条件的玩家还是尽量多找日本相应的游戏同人站甚至官方网站为好，在那里你会产生找到组织的感觉。当然，前提是看得懂日文……

当然，网络只是一种用来交流的工具，这工具所起的作用是好是坏，得看用工具的人如何；但网络同时又是一面哈哈镜，也许某些人可以借助扭曲的画面掩盖点什么，但是角度一换，这丑恶的一面会被放大也说不定。所以，无论您是刚刚接触网络的菜鸟，还是摸爬滚打了不少年的“嘴把式”，抑或是有真才实料的高手，都请小心些了。因为，肯定有人在您背后看得真真儿的啊。



最新游戏发售情况一览

发售日	中文译名	日文原名	类型	厂商
PLAYSTATION 2				
12月5日	阿尔戈斯战士	アルゴスの战士	ACT	TECMO
12月5日	桃太郎电铁11	桃太郎电铁11 ブラックボンビー出现!の巻	TAB	HUDSON
12月12日	太空频道5 part2(廉价版)	スペースチャンネル5ハード2	ACT	SEGA
12月12日	胜利十一人6最终进化版	ワールドサッカ ウイニングイレブン6ファイナルエヴォリューション	SPG	KONAMI
12月12日	趣味射击PLUS+化解危机合集	ガンバリコレクション プラス タイムクライシス	STG	NAMCO
12月12日	.hack//侵食污染 vol3	.hack//侵食污染 vol3	RPG	BANDAI
12月19日	v拉力3	Vラリー3	RAC	SEGA
12月19日	合金装备2～本质	メタルギアソリッド2サブスタンス	ACT	KONAMI
12月19日	无尽沙加	アンリミテッド:サガ	RPG	SQUARE
12月19日	骰子方块GO	XIゴ	ETC	SCEI
12月19日	太空侵略者	SPACE RAIDERS	STG	TAITO
12月19日	炸弹人之火箭队	ボンバーマンジェッターズ	ACT	HUDSON
12月26日	王国之心FINAL MIX	キングダム ハーツ ファイナル ミックス	RPG	SQUARE
12月26日	水色	みずいろ	AVG	NEC
12月26日	机动新撰组～萌芽之剑	机动新撰组 萌えよ剑	RPG	ENTERBRAIN
12月26日	壮志凌云	トップガン エース オブ ザ スカイ	SLG	TITUS JAPAN
12月中旬	钟楼3	クロックタワー3	AVG	CAPCOM
12月	彼岸花	彼岸花	AVG	SAMMY
今冬	蜘蛛侠	スパイダーマン	ACT	CAPCOM
NINTENDO GAMECUBE				
12月13日	塞尔达传说～风之韵	ゼルダの传说 风のタクト	RPG	NINTENDO
12月19日	迪斯尼运动：篮球	ディズニースポーツ:バスケットボール	SPG	KONAMI
12月19日	索尼克合集	ソニック メガコラクション	ACT	SEGA
12月19日	炸弹人之火箭队	ボンバーマンジェッターズ	ACT	HUDSON
12月20日	钻地小子～爆钻国	ミスタードリラードリルランド	ETC	NAMCO
12月26日	永恒的阿尔卡迪亚传说	エターナルアルカディアレジェッド	RPG	SEGA
今冬	F-ZERO赛车GC	F-ZERO GC	RAC	NINTENDO
今冬	银河战士PRIME	メイロイドプライム	ACT	NINTENDO
今冬	瓦里奥世界GC	ワリオワールドGC	ACT	NINTENDO
GAMEBOY ADVANCE				
12月6日	洛克人EXE3	ロックマン エグゼ3	RPG	CAPCOM
12月6日	转转乐园	くるりんパラダイズ	ETC	NINTENDO
12月12日	最初的一步 THE FIGHTING	はじめの一步 THE FIGHTING	ACT	ESP
12月13日	蔚蓝晴空和伙伴们 梦之冒险	アオ ゾーラと仲间たち 梦の冒险	ACT	M.T.O
12月13日	陆行鸟乐园	チョコボランド	SLG	SQUARE
12月13日	风之克罗诺亚　传说的星之徽章	クロノアヒーローズ 传说のスターメダル	RPG	NAMCO
12月19日	SEGA拉力	セガラリー	RAC	SEGA
12月19日	索尼克ADVANCE2	ソニック アドバンス2	ACT	SEGA
12月20日	宇宙大作战	宇宙大作战チョコベーダー ウチュウからの侵略者	STG	NAMCO
12月20日	电梯大战（今与昔）	エレベーターアクショウOLD ANDNEW	ACT	MEDIASOFT
12月20日	小龙斯派罗GBA	スパイロアドバンス	ACT	KONAMI
12月27日	鬼眼狂刀	SAMURAI DEEPER KYO	FTG	BANDAI
XBOX				
12月5日	真・女神转生NINE	真・女神转生NINE	RPG	ATLUS
12月5日	死或生沙滩排球	デッドオア アライブ エクストリーム ビーチバレボール	SPG	TECMO
12月12日	时间清道夫	ブリンクスザ タイムスイーパー	ACT	MICROSOFT
12月12日	御伽	O.TO.GI-御伽	ACT	FROMSOFT
12月12日	式神之城进化版	式神の城EVOLUTION	STG	MEDIAQUEST
12月12日	红海	红の海 CRIMSON SEA	ACT	KOEI
DREAMCAST				
12月19日	雪语	雪语リ	AVG	TAKUYO

注：以上发售表的统计时间为11月26日，表中游戏的发售日有变动的可能性。编译/宇部

东游记之日文地狱

全新日语情报攻略



VOL.5 两只白痴的卷头寄语……

K 1 皆さん，こんにちは。俺は　森里萤一と申します。どうぞ　よろしく～

明人 他是说“各位好，我是森里萤一。请多多关照～”

K 1 没错，你也来做个自我介绍啊～

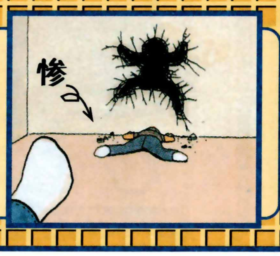
明人 ウチは　星川明人と申しますで。よろしゅうな。

K 1 他这意思是“我是星川明人，请多多关……”，你这个时候还用关西腔啊……(－_－b)

明人 好听嘛。各位，其实事情是这样的，由于本组在日本留学的成员宝宝（芥末）课业加重，时间越来越少，所以本板块今后由明人和K 1 来为各位主持。

K 1 讲的不好，还望大家多多原谅～

明人 各位多多包涵～



日语初级者的轻松初级教学　两只白痴的初级日语教堂

明人 对了，在开始上课前要和各位说明一下，我们所教的日语是相当初级的部分，对于有一定日语水平的看官不会有太大作用的。

K 1 接下来就要正式上课了，首先我们由日语音图开始。日语的假名共有七十三个，每个字都有两种写法，一种叫平假名，一种叫片假名。现代日语中一般使用平假名，片假名通常用于标记外来语或者一些特殊词汇。

明人 而除去清音，音图中还包括了浊音与半浊音。请参看图一，位于音图列表前端的是平假名，括号内的是片假名，位于最后的是罗马读音。

K 1 这些可是日语的基础，大家一定要熟练记住啊～

明人 认识了音图后我们就要开始句型的讲解了，当然，同样是从最初级的开始～

K 1 对，同样是从最初级的……最初级的是什么哩？

明人 ……你的日语是怎么学下来的啊？(－_－b)

K 1 就是那么混啊混啊的就学下来啦～

明人 这个……我们还是接着看句型吧，请各位看图二选项栏内中间三项。

K 1 “君は谁？”；“俺は谁？”；“ここはどこ？”又是个失去记忆的角色啊……

明人 这就是我们本次要讲的句型，可以说是最基本并且在游戏中相当常见的句型了。这三句话的意思分别是“你是谁？”；“我是谁？”；“这是哪？”。



<图一>

K 1 大家要注意在句子中出现的助词“は”，简单来说就是中文的“是”，但作为辅助词使用的时候要发“わ”的音。来，大家一起读，一二三，わ～

明人 要死啊你！！

K 1 哇～！

明人 ……嗯哼，以上出现的三个句子都是简化后的句型，完整的疑问句型应该是“君は　ですか？”。句尾的“ですか”是一个副词，这里各位看到的只是它用于疑问句中的疑问型，它的终止型（原型）“です”则用于肯定句中，而它的否定型需要将“です”变为“では”后在词尾加上“ありません”，即“ではありません”，还有一个否定疑问型，其实区别不是很大，只要在否定型的词尾再加上“か”就可以了。”

K 1 不错，判断句的基本句型便是［（体言）＋は＋（体言）＋です］了。例如“これは　アーケードゲームです”——“这是街机游戏”；“俺は　森里萤一です”——“我是森里萤一”；“今日は　暑いです”——“今天的天气很热”。

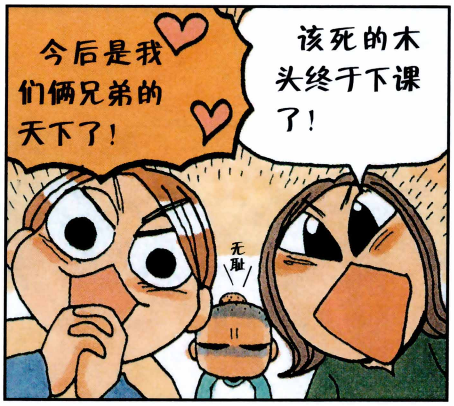
明人 举个副词“です”变形的例子好了，嗯……“K１は　人间ですか？K１は　人间ではありませんか？K１は　人间ではありません。K１は　化け物です”。这几句话的意思就是“K１是人类吗？K１不是人类吗？K１不是人类。K１是怪物”。

K 1 お前……(－_－b)

明人 判断句的肯定型及否定型互换的时候，体言是不需要变化的，但由于疑问句是由判断句转变而来的，表示对判断的疑问，应该以［疑问词或体言＋です］作为谓语，附以终助词“か”表示是疑问。

K 1 好了，判断句的语法基本上就是这样了……明人，要不要去洗手间咧？

明人 不、不去！！



两只白痴的日语常识

明人 说起称呼对方，中国的现代汉语中有“你”和“您”两种，英语中也只有一种“You”。但是日语中居然有“あなた”、“あんた”、“君（きみ）”、“お前（まぇ）”、“贵样（きさま）”、“贵公（きこう）”、“てめぇ”、“あんさん”等等那么多种……

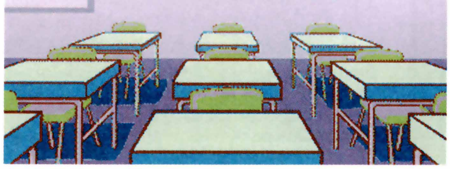
K 1 虽然日本国语审议会在１９５２年建议过“あなた”为标准，但在实际的会话中，“あなた”、“あんた”、“君（きみ）”、“お前（まぇ）”还是在普遍使用啊。比较值得一提的是，日本人常以对方的名字取代“你”，不过对待长辈时还是需要加尊称就是了……

明人 我用“あんさん”就可以了～

K 1 ……你什么时候能不再用关西腔啊？

明人 你不再吃鱼香肉丝的时候～

K 1 ……那你还是继续说关西腔吧。



■清音列表：

あ（ア）a	い（イ）i	う（ウ）u	え（エ）e	お（オ）o
か（カ）ka	き（キ）ki	く（ク）ku	け（ケ）ke	こ（コ）ko
さ（サ）sa	し（シ）shi	す（ス）su	せ（セ）se	そ（ソ）so
た（タ）ta	ち（チ）chi	つ（ツ）tsu	て（テ）te	と（ト）to
な（ナ）na	に（ニ）ni	ぬ（ヌ）nu	ね（ネ）ne	の（ノ）no
は（ハ）ha	ひ（ヒ）ni	ふ（フ）fu	へ（ヘ）he	ほ（ホ）ho
ま（マ）ma	み（ミ）mi	む（ム）mu	め（メ）me	も（モ）mo
ら（ラ）ra	り（リ）ri	る（ル）ru	れ（レ）re	ろ（ロ）ro
や（ヤ）ya	ゆ（ユ）yu	よ（ヨ）yo		
わ（ワ）wa	を（ヲ）o	ん（ン）n		

■浊音列表：

が（ガ）ga	ぎ（ギ）gi	ぐ（グ）gu	げ（ゲ）ge	ご（ゴ）go
ざ（ザ）za	じ（ジ）ji	ず（ズ）zu	ぜ（ゼ）ze	ぞ（ゾ）zo
だ（ダ）da	ぢ（ヂ）ji	づ（ヅ）zu	で（デ）de	ど（ド）do
ば（バ）ba	び（ビ）bi	ぶ（ブ）bu	べ（ベ）be	ぼ（ボ）bo

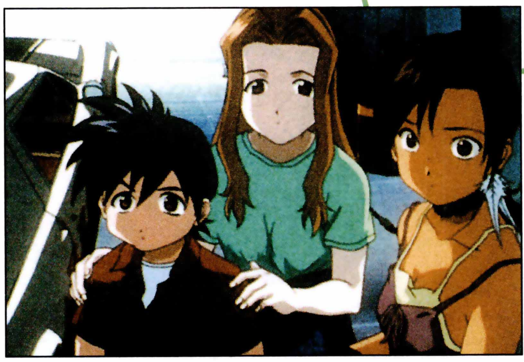
■半浊音列表：

ぱ（パ）pa	ぴ（ピ）pi	ぷ（プ）pu	ぺ（ペ）pe	ぽ（ポ）po

<图二>

流行巴士GO!

ANIME (DVD) 带你浏览最新面世的日本卡通作品

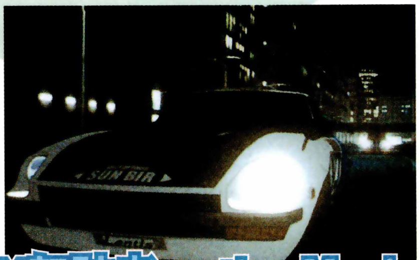


←走一，理沙和罗娜在美国帮助一位叫做安洁拉的少女时卷入了不明事件中。

操纵暴走AI CAR的到底是……

人气漫画《逮捕令》的作者藤岛康介担任企划，原案以及数字原案的话题之作。被叫做“X驾驶者”的人在以电脑自动控制的电子汽车“AI CAR”为主流的未来社会中开着手动的汽油式汽车的故事。“X驾驶者“罗娜在世界大赛上将要代表日本参赛，可在比赛前夜，赛场的"AI CAR“却突然暴走。到底是谁在防碍比赛呢……





X驾驶者——the Movie

←OVA版中的一个追逐镜头。这是《头文字D》的制作人员所制作的充满魄力的CG。

浪客剑心 明治剑客浪漫谭 星霜篇 特别版

以描写活跃在幕末时代的剑士的人气动画《浪客剑心》终于迎来了最终章。《星霜篇》上下卷皆是精装特别版。幕末的剑客，剑心背负着夺走其妻巴的生命的悲惨过去。可就在这时，在他面前出现了巴的弟弟绿，并绑走了剑心所爱的熏。为了救熏剑心究竟会怎么做呢？



←为了替被剑心害死的姐姐复仇的绿向剑心发出了挑战。



←监督古桥一浩将《星霜篇》分成上下卷重新构筑了一部长篇作品。

描写剑客的人气动画作品最终章

MUSIC 聆听游戏殿堂的天籁之音



寂静岭2 OST

恐怖游戏的经典作品《寂静岭2》想必很多朋友都玩过。除了充满浓雾的阴森场景外，其优秀的BGM也是不可或缺的恐怖要素。在恐怖的感觉上，该作品与《生化危机》系列有着很大的不同，很大的原因就是BGM风格的区别。与《生化》电影化的BGM相比，《寂静岭2》的音乐更具真实性，各种风格独特的钢琴曲演奏与游戏氛围结合得天衣无缝，给了玩家极大的精神压迫感，使得诡异的气氛得到了完美的体现。这张优秀的音乐CD无论是游戏迷还是音乐迷都是不能错过的。

CD曲目 ●Theme of Laura●White Noiz●Forest●A World of Madness●Ordimary Vanity●Promise(Reprise)●ashes And Ghost●Null Moon●Heaven's Night●Alone In The Town等30首

勇者斗恶龙 怪兽篇



这里是冒险的据点，在这里整理旅行的装备吧。



不思议之森

和养育的怪物一起去不思议的森林旅行吧。这里有着各种各样的道具，使用怪物的能力扫清障碍向着森林深处前进吧！



可以和PS版进行连动

机种/iAPURI
厂商/ENIX
类型/RPG
价格/每月300日元

收集各种怪物在牧场养育，并以优胜为目标让怪物参加斗技场的大赛。可以移住到PS版的牧场，也可以由PS移住过来。

要想让自己的怪物参加大赛要先到斗技场登录，再采用同实力相近的玩家中选择对手的方式开始对战。

斗技场

让人手心出汗的战斗展开了！



打败全国的强者，登上排行榜的顶端。

游戏铃声DIY

王国之心

MOTOROLA

说明：1(6)=按手机1键6次
↓=按向下箭头

适用机型：T190 T191…

6(7)↓	3(7)↓	6(10)↓	3(10)↓	6(11)↓	3(11)↓
6(6)↓	3(6)↓	6(7)↓	3(7)↓	6(10)↓	3(10)↓
6(11)↓	3(11)↓	6(6)↓	3(6)↓	6(6)#↓	3(6)#↓
6(6)↓	3(6)↓	6(3)↓	3(3)↓	1(4)↓	1(3)↓
5(4)↓	3(4)↓	6(6)#↓	3(6)#↓	6(6)↓	3(6)↓
6(7)↓	3(7)↓	6(9)#↓	3(9)#↓		

NOKIA

说明：1+=按住1键稍长
9*2=按9键2次　*2=按*键2次

适用机型：3310 3330 5210 8250 …

1+	*	1	8	5+	9	*2	5	8	4+
9	4	8	2+	9	*	2	8	1+	9
1	8	5+	9	*2	5	8	4+	9	4
8	2+	9	*	2	8	2+	9	#	2
8	#	2+	9	2	8	5+	9	5	8
4	8*2	5	4	9*3	4	8	2+	9	#
2	8	#	2+	9	2	8	1+	9	1
8	6+	9	*2	#	6	8	#		

ERICSSON

说明：5+=按住5键稍长

适用机型：…

1+	0	1+	0	1+	0	1+	0	5+
5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+	2+	0
2+	0	2+	0	2+	0	2+	0	1+
0	1+	0	1+	0	1+	0	5+	5+
5+	5+	4+	4+	4+	4+	2+	0	2+
0	2+	0	2+	0	2+	#	0	2+
#	0	2+	0	2+	#	0	2+	0
2+	0	2+	0	2+	0	5+	0	5+
0	5+	0	5+	0	5+	0	4	0
5	0	4+	0	4+	0	4+	0	2+
#	0	2+	#	0	2+	#	0	2+
#	0	2+	0	2+	0	2+	0	2+
0	1+	0	1+	0	1+	0	1+	0
6+	#	6+	#	6+	#	6+	#	

莎莉亚之歌(塞尔达64)

MOTOROLA

适用机型：V60 V66 V70 …

11	333	0	2	0	22	00	333
0	2	0	22	00	333	0	2
0	22	0	111	33	0	3	00
11	22	0	111	222	0	11	22
0	4	0	33	00	33	00	3
0	33	0	4	0	33	00	33
00	333	0	2	0	22	00	333
0	2	0	22	00	333	0	2
0	22	0	111	33	0	3	00
11	22	0	111	222	0	33	0
11	22	0	4	00	4	00	22
0	4	0	3	0	33	00	33
00							

SIEMENS

说明：+(-)=按上（下）侧键

适用机型：3568i 3618 6618 6688 …

4	0	0	+	6	7	8	8	4	0	0
6	7	8	8	4	0	0	6	7	3	+
2	8	8	7	0	0	-	1	+	7	-
5	3	8	8	8	8	2	0	0	0	0
3	5	3	8	8	8	8	4	0	0	0
0	6	7	8	8	4	0	0	6	7	8
8	4	0	0	6	7	3	+	2	8	8
7	0	0	-	1	+	3	7	-	5	8
8	8	8	7	0	0	0	0	5	2	3
8	8	8	8							

SAMSUNG

说明：*(2)=按*键两次

适用机型：N188 N288 A288 …

4	*(4)	6	*(4)	7	4	*(4)	6
*(4)	7	4	*(4)	6	*(4)	7	*(4)
3	8	*(4)	2	8	7	*(4)	1
8*(4)	7	*(4)	5	*(4)	3	*	2
*(4)	3	*(4)	5	*(4)	3	*	4
*(4)	6	*(4)	7	4	*(4)	6	*(4)
7	4	*(4)	6	*(4)	7	*(4)	3
8	*(4)	2	8	7	*(4)	1	8
*(4)	3	8	*(4)	7	*(4)	5	*
7	*(4)	5	*(4)	2	*(4)	3	*

Panasonic

说明：1(2)=按手机1键2次

适用机型：GD92 GD93 GD80 …

4	*	6	*	7	4	*	6	*	7
4	*	6	*	7	*	3(3)	*	2(5)	7
*	1(5)	*	7	*	5	*	3	#	2
*	3	*	5	*	3	#	4	*	6
*	7	4	*	6	*	7	4	*	6
*	7	*	3(3)	*	2(5)	7	*	1(5)	*
3(3)	*	7	*	5	#	7	*	5	*
2	*	3	#						

MOTOROLA

适用机型：T190 T191…

3(4)↓	3(2)↓	5(1)↓	3(4)↓	3(2)↓	5(1)↓	3(4)↓
3(2)↓	3(1)↓	3(17)↓	5(18)↓	3(1)↓	3(19)↓	3(1)↓
3(3)↓	7(5)↓	3(6)↓	3(5)↓	3(3)↓	7(5)↓	3(4)↓
3(2)↓	5(1)↓	3(4)↓	3(2)↓	5(1)↓	3(4)↓	3(2)↓
3(1)↓	3(17)↓	5(18)↓	3(1)↓	3(19)↓	3(17)↓	3(1)↓
7(3)↓	3(1)↓	3(3)↓	3(6)↓	7(5)		

NOKIA

适用机型：3310 3330 5210 8250 …

4	8	*	6	7	9	4	8	6
7	9	4	8	6	7	3	*	2
9	7	8	*2	1	*	7	*2	5
3	9*2	2	8*2	3	5	3	9*2	4
8*2	6	7	9	4	8	6	7	9
4	8	6	7	3	*	2	9	7
8	*2	1	*	3	7	*2	5	9*2
7	8*2	5	2	3	9*2			

SONY

说明：*(5)=按*键5次
J=按Jog Dial键

适用机型：Z18 Z28 …

4	*(5)	6	*(5)	7	*	4	*(5)
6	*(5)	7	*	4	*(5)	6	*(5)
7	*(5)	3	3	*(5)	2	2	*
7	*(5)	1	1	*(5)	7	*(5)	5
*(5)	3	*(2)	2	*(5)	3	*(5)	5
*(5)	3	*(2)	4	*(5)	6	*(5)	7
*	4	*(5)	6	*(5)	7	*	4
*(5)	6	*(5)	7	*(5)	3	3	*(5)
2	2	*	7	*(5)	1	1	*(5)
3	3	*(5)	7	*(5)	5	*(2)	7
*(5)	5	*(5)	2	*(5)	3	*(2)	

※以上乐曲的节奏请自行调节至合适的速度。

■责编/宇部

第1回

龙哥热线

GUNGRIFFON
THE FIRST HIGH-MACS TEAM 501

大家好，《龙哥热线》在电软半月刊第一期这样一个良辰吉日，彻底地改头换面了！主持人1341希望大家继续支持杂志，有什么问题尽管写信或发邮件，大家一起研究。

有问必答

★龙鸽：HELLO！首先祝GS创刊百期，继续保持机迷第一刊的地位。本人入手GBA一台，连一盘“古惑狼”耗铁550。请教：

1、GBA贴膜伤眼否？

2、GBA有无关机方法？怎样保养GBA呢？

3、GBA的周边配件什么最值得买？

4、现在有哪几款GBA游戏最好玩？

（河北滦县新城 庵宗瑞）

●1、日本原装贴膜的研制是为了护眼，降低紫外线反光。价格约500日元。但国产劣质膜却伤眼、伤机。

2、存过盘之后请随便关。保养方法就是不拆机，不贴膜，用电池。

3、我觉得应该是烧录卡。

4、我不怎么玩GBA，我觉得还是一些PUZ好玩，某些GBA的赛车类游戏也很好，剩下的就是ACT了。

★祝电软一百期。

1、我把NGC用原装色差线接到厦华29纯平变频精显电视，没有图像，请解答。

2、莎木3何去何从？

3、我想买XBOX，不知买哪个版本好，请问刮盘利害吗？

4、若有NGC和XBOX，买哪台彩电最适？（一万八以下）

·天师，百期电软上竟有20页是介绍新游戏的，令人难以接受。我认为新作要挑名头大的，应做成“游戏新作情报”那样，少占页数。

·小字呢？

·PDP彩电何日降到二万五千？祝PS2早日买到。（上海徐晶）

●1、徐晶朋友你好。你的信我早看过两封。你接错了吧？对于一般NGC游戏，请把线接到Y、CB、CR上，对于光盘包装盒上标有“PROGR－ESSIVE对应”字样的游戏，比如阳光玛莉，请将你的色差线接到电视上的Y、PB、PR接口上，我就不信它不出信号！

2、莎木3我看有点玄，因为好像我喜欢的游戏都卖不多，在现在这个年代。（笑）

3、XBOX应该买一台玩，不加直读的话版本无所谓，日版就行。

·对杂志的建议请转给风林，在闯家中讨论。

·小字我争取吧。

·有朝一日。

★天师你好。首先向你对GGB的热情和执着脱帽，早些时候得知GGB无法收录天师地狱搏杀的风采，但本人仍将支持“电新”，并希望早日得见GGB实战影像。本人曾玩过SS的GG2，第6关无数次征战而死的景象犹历历在目，后知你和一些玩家对GGB的苦练，一切令人感动。待今年暑假我购入PS2，必将挑战，另外很感谢明人作者和编辑们刊出“飞空4”的文章，建议继续研究。我虽对此AD系列接触较晚，基本知识如起落架收放、刹车等都还不很清楚，但我是个军事迷，希望再登出“上弦/下弦”RULE的解析和机动方法。另外，DC版的ADi网上对战不能，账号申请不能，请天师帮助。

又问：1、电视闪烁为何？表现为哪般？（是否此问很白痴）

2、AD4和猛将传中PS2画面如同“雾里看花水中望月”，其机能真如此否？

3、XB连直读多少铁？

4、XB飞龙您认为如何？DC斑鸠又怎样？

最后，向真·GGB魂斗13敬礼！！！

（福建安溪龙湖开发区郭读者）

●承蒙读者如此抬举，天某倒有些惭愧了。GGB、莎木、HALO是我天语心中的一、二、三。玩游戏是求缘分，多数人与GGB、莎木、HALO无缘，这其实是好事，我爱GGB，还把盘里的BGM给存到电脑里，第二、三、四关HARD ROCK节奏和旋律、配器之美，常人听不到或听不懂反而好，我想应该是这样吧。飞空舞系列我认识很多爱好者，其中不乏高手，但杂志本身要制作哪些内容比如研究所或是攻略，往往要服从大局，我想有机会我们还会登出这个系列的研究的。



1、闪烁就是场频的刷新率。你把电脑调到50Hz刷新率试试就明白了。电视也是一个道理。

2、比那个还要差其实。

3、约2100元。

4、时过境迁，我未必能找回当年玩飞龙2时的那种热情。果真如此，飞龙在我心中就终结了。有关DC的斑鸠，情况是这样，制作者说“在DC上卖了五万多，以DC今日处境这真乃一‘天文数字’”，他们表示满意，我们一个编辑还买了正版呢。应该还不错吧，街机曾经很受欢迎。



今期龙哥提示

这个地方就由我来为大家搜一些比较怪异的东西。当然都与电玩有关了，而且都是图片。看看海外业界或是我们身边都有什么值得关注的东西，而这些东西平时在杂志中又容易被忽略掉？这里无所不包，图片所表达的内容之入围条件很简单，独“稀罕”二字。另一层含意是，希望这些内容能为特定的玩家带来“感动”，哪怕只一人。



八极拳●河北沧州吴连枝

↑左边这位大家都知道吧？爱玩VF的人不会陌生，他就是中国开门八极拳的第七代传人吴连枝先生。吴老师正在指导日本的入室弟子服部哲也练习剑法。



服部哲也●为八极拳在日本的普及而努力。习武且重德。

↑这应该是在沧州。服部先生等与吴老师合影。对了，服部哲也是谁大家一定也不陌生吧？电软老读者肯定知道他，以前格斗天书天语曾介绍过的，他酷爱中国功夫，拜吴连枝为师之后，他就在日本以普及八极拳和中国武术为己任。曾被世嘉请去做“莎木”的武术指导。

包打听&包回答&找朋友

★龙哥好。1、平时我用奥迪迷你四驱车镍氢1300毫安电池打GBA，这样不会缩短GBA寿命吧？

2、我的GB卡《口袋银》打到石筑城时，要通过19号9水管到达绿山，可是19号水管那里被大石头挡住了，两个胖子说施工不能通过，我想尽了一切办法也不知道怎么通过，请龙哥帮忙。（广西罗城县审计局 韦禹肖，546400）

龙：第一问并不会影响到GBA，但就是在充电时要注意时间，不要充坏电池。另请注意，限于水平我们不可能答出所有的游戏具体问题，希望知道答案的读者能够写信告诉他们。

★我是一位女军人，但我仍然每期都买电软，中国女玩家不多，不过我弟弟妹妹都很喜欢游戏，我家也是，我老爸总爱跑到我的“游戏室”玩他最爱的PS攻击苏联，但总是打到一半就不能再打了，子弹太少。请问有没有攻击苏联的金手指？

还有他痴迷MD的“皇帝的财宝”，尽管一次次的消失，他却还一遍遍地打，但每次他都在同一个地方停止，他已经到了那个传说中的宝殿，但在里面有一段路，上面有一层像冰的东西（白色的），请问是否需要找一双冰鞋？如何找到？

（北京市八大处甲1号电7连，郭沫）

★龙哥好。我是贵刊的一位忠实读者，现在电软对我很重要了！我的QQ：87800464，希望结交GBA玩家（吉林 任鑫铭）



★龙哥啊，我第一次写信给你，心情难免有一些激动！所以不敢用笔写（激动得直忘字），见谅！很感谢您们这么长时间的“栽培”，真的，我在电软中学到不少东西，不光是游戏。我是一个支持正版的玩家，不过还算不上“骨灰级”，现有一台PS2（35000）和6张盘，一台NGC外加生1、全明星、阳光玛莉。因为已经上班了所以还支持得下去，我所买的每一张盘都是电软“所赐”，是小编们给了我沟通的方式，再次感谢！！！

1、因我一时疏忽，在玩NGC时不小心把110电源插在220上了，3秒钟过后“啪”的一下电源报废了，之后及时拔掉。我想问的是：主机是否会有事？我闻了闻机器里有股焦味，会不会是串进去的？如果换上新电源，也能玩了，但主机会不会有“后遗症”？

2、NGC的原装电软很难找，有一种直插220的（另120元），是否可用？耐用？

3、打算买XBOX，最佳时机是何时？资金已到位，我很怕一时冲动……？

（焦阳）

●你好朋友，看到你打印出来的信我也很激动。电软从来就是中国游戏文化的领路人和重度游戏的播种机，可能的话我们总是愿意把玩家往游戏世界最神奇的地方引，并希望大家都能在电软中找到一些能使自己产生共鸣的内容，当然，也请多多指教。编辑部的XBOX被烧了两次，都是插错电了，将机器送修就好了。NGC的电源我们烧了一次，把原装电源也给修好了。所以我想你不一定非要买那种直插的电源，不妨先看看能否修好。另外，电源插错，机器就会糊甚至冒烟，但并无大碍，你不必担心。

XBOX是天语最喜欢的主机(HALO最高。请所有玩家高度关注电新DVD天碟中的“HALO全十大关外加片头片尾”之独家超绝总回顾，史上最强，你一定会被震憾，进而也就会明白我们为什么这样高抬HALO。注：截稿前最新消息，HALO影像被全部取消)，现在正是入手的大好时机。XBOX我推荐你不要加直读。你支持正版的行为是非常值得肯定的。

★我的PS2是30000去年11月买的，原装的没动过的机器，从日本带的。机器后面有封条至今完好，第一次开时有语言选择画面，所以一定是全新的原装机。而且我有10几张正版盘，大概只有实况是VCD的，其他的都是DVD的，盘面完好。结果现在只能玩CD的游戏，DVD的不玩，盘绝对没问题。机器除了玩没动过，而且都是正常使用，我平均每天玩的时间也不多，请问是什么缘故？我才玩11个月而且只玩正版盘，又能读CD，所以光头应该是完好，请帮帮忙，我急死了。因为游戏机店老板太黑，我才来先问问龙哥，大概怎样解决？请说清楚些好吗，谢谢龙哥。

（永远的鼎鼎）

●呵呵，索尼机器的最大特色就是容易坏，因为这样可以刺激大家再买一台新的，你说是吧？鼎鼎，你只玩正版，11个月PS2挑盘，说明你这台PS2的光路系统已经布满灰尘，你必须拿到店中去擦光头。不要以为你的PS2坏了，这种主机玩到后面至少要每四个月进行一次光头清理。

还有，光头能读CD可不代表“完好”哦！能读DVD才算数。

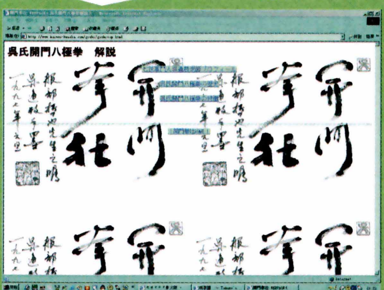
★龙哥您好：我有两个问题。一个是以前我用DC打莎木没有任何问题，可是现在玩莎木却怎么都进不了游戏，读进NOW LOADING……之后就会在屏幕上方出现Data Read Error-30，然后就没动静了。放第三张盘会也出现类似字样，之后按什么键都没有用。我的DC是日版A型机。第二个问题是，我无法在我的DC上实现莎木的金手指，是否有别的密码？请龙哥帮助。（景翔）

●第一问我觉得应该是记忆卡的数据有问题。我怀疑你是组装卡。而DC的金手指只有一个版本，它不像PS2那样混乱，基本上都是AR（Action Replay）版的，所以怀疑你在使用过程中有问题。



图：广西桂林 江勇

8	time	2′16″921
	name	XTT（CHINA） [XTT]



字如其人●吴连枝书法欣赏

↑真没想到吴连枝先生的书法竟如此遒劲有力，行草风格。这是他为服部在日本开设的武馆提的名。这是服部先生“开门拳社”主页介绍八极拳的页面。



最高级别的拉力影像●PC版

↑这款游戏就是天语上期提到过的“RALLY SPORTS C-HALLENGE”，由Digital Illusion公司出品。该公司还推出过PC游戏“BATTLE FIELD 1942”。

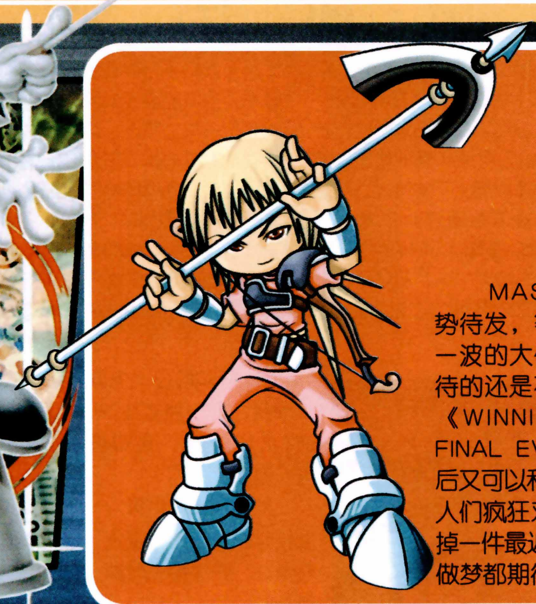


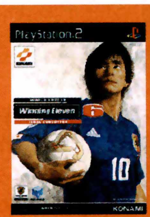
画面●PC版比XBOX版还好

↑PC版确实比XBOX版要好很多，天语记得家用机版路边的人都是纸片的，可电脑上的竟成了多边形的。此作不但画面史上最强，而且操纵感也极其之好。

游戏新作情报







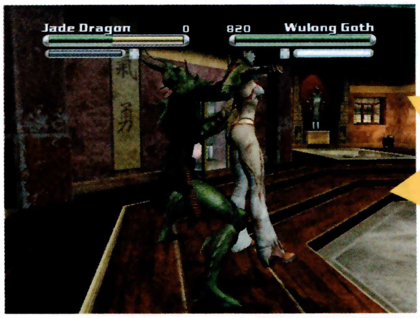
MASCAR现在已经蓄势待发，等待着年底一波接一波的大作。不过自己最期待的还是在12月12日发售的《WINNING ELEVEN 6 FINAL EVOLUTION》，入手后又可以和编辑部里的足球狂人们疯狂对战了，也能让我忘掉一件最近很苦恼的事。真是做梦都期待的大作。

格斗超人

XB	厂商：IGN		发售日：2003.1.1
	类型：FTG	价格：6800日元	其他：——

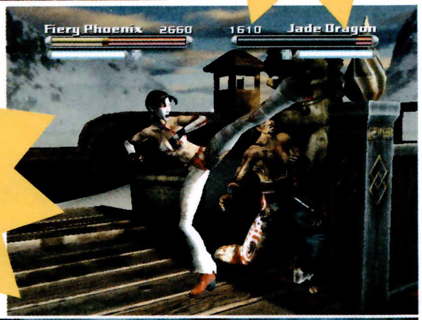
IGN这个不知名的厂商发布了一款3D格斗游戏，从画面上看非常华丽，决不亚于《死或生3》，但是一个优秀的格斗游戏可不是光靠画面好看就能获得成功的。最重要的是格斗时的感觉，在当今VF、铁拳、DOA一统天下的局面下，我们非常期待能有一些新生势力的加入，就像《GUILTY GEAR》那样，为我们带来一些新鲜的感觉。

新生格斗势力视听感觉大强袭

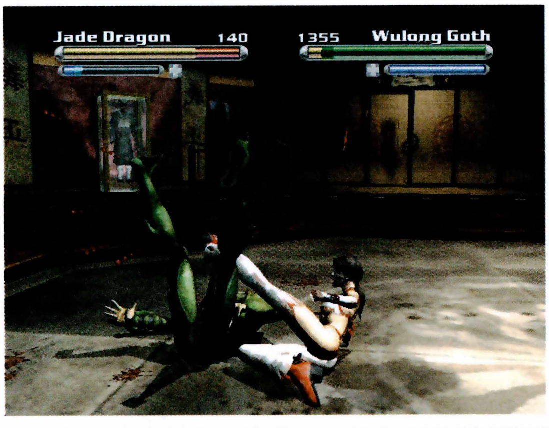


格斗技巧丰富





画面究极华丽





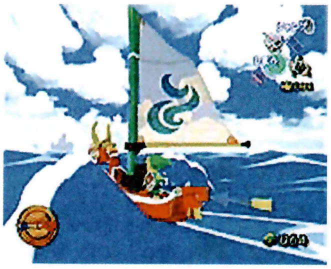
塞尔达传说风之节拍

GC	厂商：NINTENDO		发售日：2002.12.13
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

众人期待已久的塞尔达传说终于登场，3D绘制的主人公给人的整体感觉还是不错的。游戏中的小河，草坪，大海的波浪等背景也相当不错，人物保持了质朴可爱的画风。相信这款游戏一定会得到大家的认可。

↑人物的动作生动有趣

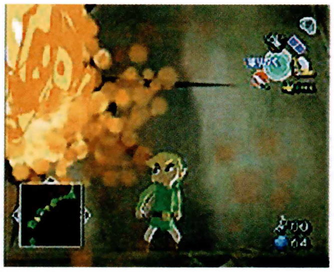












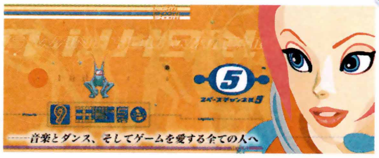
太空频道5

PS2	厂商：SEGA		发售日：2002.12.12
	类型：音乐ACT	价格：3000日元	其他：——



DC上的人气另类作品现在要登场PS2，继2代后，现在1代也移植过来了。游戏本身没什么提高，是一款冷饭作品。不过价钱很便宜，没有玩过DC版的朋友可以考虑一下嘛，毕竟才3000日元呀。





罪恶工具XX

PS2	厂商：SAMMY		发售日：2002.12.12
	类型：FTG	价格：未定	其他：——

从该作的第一弹发售至今，不知有多少玩家感动于游戏中的搏杀，沸腾在战斗的热血中。豪华绚烂几乎令人眼花缭乱的招式，加上各种特例独行的角色，超强劲的必杀技都是该系列一贯受到好评的原因。这次还有新角色参战，并且还导入了新系统，让人相当期待。当然前作中大受欢迎的KY，MILLIA等人也将再次登场。





↑强力角色再次登场，实力会有所加强吗？

快乐高尔夫

GC	厂商：EIDOS		发售日：2002.11.28
	类型：SPG	价格：6800日元	其他：——





喜欢运动游戏尤其是高尔夫的玩家一定不要错过这款游戏，这款游戏对高尔夫球场的描绘相当精细，还设定了各种奖品道具等，3D立体的效果也不错，人物的动作外形也刻画得很好，出场人物形形色色，个性鲜明。总之，喜欢高尔夫球的玩家就试试这款游戏吧。







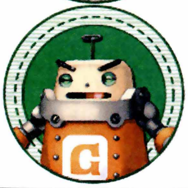














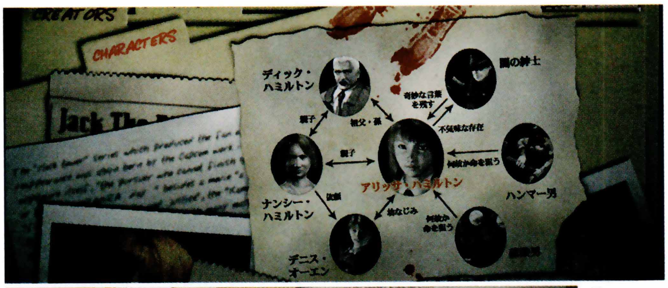


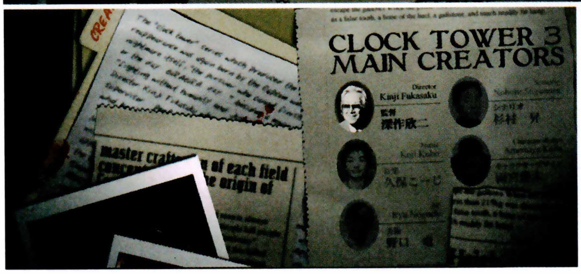
钟楼3

PS2		
厂商：CAPCOM		发售日：2002.12.12
类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

我想很多朋友对这款作品已经是望眼欲穿了吧，估计大家拿到杂志的时候她已经上市了，这次的作品CAPCOM花了很大的工夫，我们就等着发售日那一天能给我们带来什么新的恐怖吧。







↑←复杂的人际关系是生化危机系列不能比拟的，这也是钟楼系列独特世界观的一方面，和寂静岭相似。

御伽

XB		
厂商：FROM SOFTWARE		发售日：2002.12.12
类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

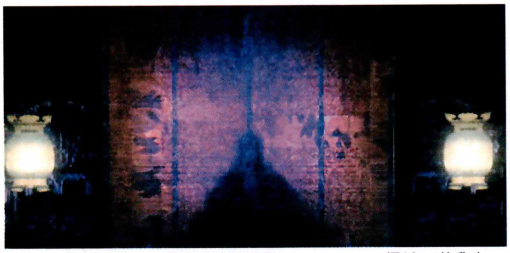
这是一款优秀的动作游戏，以前我们也作过多次介绍，年底的大作很多，光动作游戏就有好几个，我们只有挑花眼了。等她发售的时候才是评判的时候。



←连敌人的形象也非常酷



↓风格独特的标志

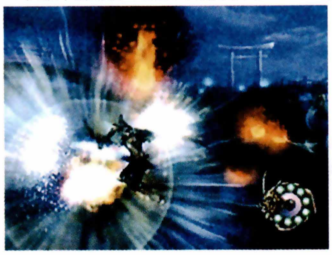


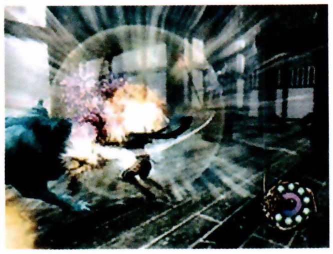
↑阴森恐怖的场景↑



极其BT的敌人→

↓究极华丽的战斗场面，充分发挥了XBOX的强大机能





克罗诺亚的冒险·传说的星之勋章

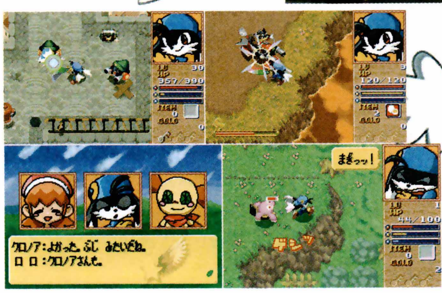
GBA		
厂商：NAMCO		发售日：2002.12.13
类型：RPG	价格：4800日元	其他：——



孩子们的憧憬，英雄的证明，所有人的梦想，闪耀着光芒的英雄之证，为了得到英雄勋章你将踏上冒险之旅。游戏全部共有7个场景，人物清新可爱，画面也相当不错。











陆行鸟乐园

GBA	厂商：SQUARE	发售日：2002.12.13
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

史克威尔的陆行鸟系列反响一直不错，相信一贯支持该系列的FANS一定不会错过这款游戏。好奇心旺盛的陆行鸟这次要和朋友们一起去寻找各种宝石。该游戏的制作相当漂亮，对于各个角色的设定也保持了原有的风格。GBA玩家必买之作，强烈推荐。



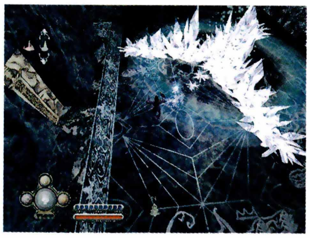


暗黑大法师

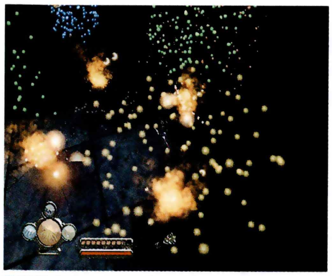
XB	厂商：JALECO	发售日：2002.12.10
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

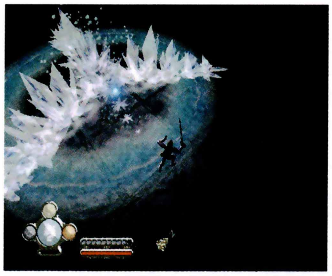
这是一款画面非常华丽的动作游戏，非常像《红海》，看来现在ACT游戏有复兴的趋势，不过不知道这个游戏能否在大作如云的年底商战中取得好成绩呢，让我们拭目以待吧。



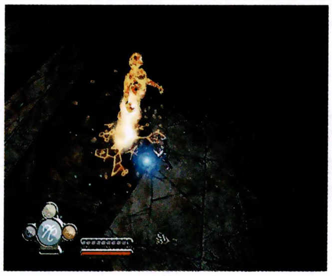












龙珠Z

PS2	厂商：BANDAI	发售日：2002.12.29
	类型：ACT	价格：未定	其他：——



大家喜欢的悟空又回来了。这次游戏中将出现大量大家所熟悉的人物，短笛，弗里萨，天津饭，悟饭，沙鲁包括基纽特种部队都将再次出场。但是要想重温一下儿时的回忆还是去看动画片吧。





NAMCO光枪射击游戏合集

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2002.12.12
	类型：STG	价格：3800日元	其他：——

这是一款超级冷饭作品，是NAMCO在PS上推出的光枪射击游戏的合集，恐怕除了《TIME CRISIS》外其他的都是一些不知名的小作品，不想让光枪闲着的玩家可以试试，反正才3800日元嘛。



←这是以前在PS上推出的一系列卡通光枪射击游戏，不是很出名但很好玩。此作与GONCON2捆绑发售为8800日元，价格可谓是低廉至极，很可能是为《TIME CRISIS 3》做准备。

↓典型的炒冷饭作品



"阳光玛莉"，是宫本茂先生站在监修的立场上，或可说是在全新体制下开发的第一款"马里奥"。这次的"马里奥"跟之前有何不同呢？来听听看任天堂情报开发部的小组是怎么说的吧！

特邀嘉宾：

■小泉欢晃：阳光玛莉的DIRECTOR，也是N64版的主力成员，亦曾经负责过"姆吉拉假面"的制作。

■手冢卓志：从FC初期起就和宫本茂两人三脚般地一起制作游戏，他才是"阳光玛莉"的真正制作人。



"这已经是我一生的工作了。希望能继续下去，让更多人来玩。"

宫本茂作为任天堂的情报开发本部长和专务董事，已不再具体负责游戏制作，转而担任监修，但同时也提供许许多多的点子。"阳光玛莉"即是如此。

追求充满原始而正统"马里奥"风格的GC版"阳光玛莉"

承袭"超级马里奥64"的游戏系统，使用新的道具"帮浦（PUMP/水泵）"，实现了系列诞生至今从未有过的爽快动作，这就是"超级马里奥SUNSHINE"。而这个新颖的点子到底是从哪里冒出来的呢？

"在握着GC的控制把手时，从按着R钮的感觉联想到了'水枪'。接着从让马里奥使用水枪的想法，衍生出了"水泵"这个点子。不过在如何将它与"马里奥"相结合这点，的确让我们感到相当困扰。"（小泉欢晃先生）

让马里奥一直携带着帮浦这样的道具，这是到目前为止的系列作品中从未有过的奇想。不过，当初的"马里奥"和现在的样子也相差了十万八千里。

"当我在制作系列作品的时候，总是有着希望能够制作出全新游戏这种心情。特别是对年轻人，希望能够制作出和前作大不相同，让他们感到吃惊的作品。到去年夏天左右为止，想出了游戏系统部分更加大胆的"马里奥"，不过，因为光有新是不行的，也要比过去的"马里奥"更为进步，像是可以做出更多彩多姿的跳跃动作，前往更多的地方。还有就是"马里奥"游戏的原点，那就是无论失败多少次都依然能感受到游戏乐趣，将运动面也融入其中。'（宫本茂先生）



"马里奥"系列的内容主干是跳跃动作，还有像64版一样有如在庭院里面游玩一般的气氛，采用这两者的想法和制作人手冢先生是一样的。"

"'马里奥64'的魅力，就是能够在像庭院一般的游乐场里尽情的游玩，GC版也将这样的要素加以继承。"（手冢卓志先生）

一年前崭新得有些过头的"马里奥"，在经过这一年的时间里面，进行着让游戏接近"马里奥64"系统的调整工作，接着便完成了现在的"阳光玛莉"。

"将小时候用水枪来恶作剧的感觉在'阳光玛莉'上面重现出来。"（小泉欢晃）

"跟一年前的设想比较起来算是较为保守的作品，虽然依旧创新了许多，不过游戏进行方式跟之前是差不多的。而有待改进的地方，就在于不通过一些难度相当高的关卡，就无法玩到最后一关这个地方。如果能做成即使不通过这些难度特高的地方，依旧可以玩到最后一关那就好了。"（宫本先生）

这款GC版"阳光玛莉"算是N64版的正统续作。对于玩过前作的人，将会轻松地融入游戏当中。不过对于首次接触3D"马里奥"的玩家，也是有着稍微难了一点的声音。

"说实在的，对于普通玩家来说是蛮困难的。仅就要把游戏完全破关来看，3D动作游戏的难易度是相当高的。而我们也希望这款'阳光玛莉'，能够让已经10年没有玩游戏的人再来玩，不过对于这样的玩家来说，游戏的门槛似乎也高了些。我想这一点也是现在全体游戏业界所面临的情形——制作游戏的倾向，多半对于没玩过游戏的人来说会有些困难。而任天堂方面，就希望能够制作出许多打破这种倾向的游戏。本来"马里奥"系列的定位就是要担任这样的工作，而在之后我们制作游戏时，目标也会朝对于玩家来说会更贴心、更容易上手、能够更直接传达乐趣这样的方向来前进。'（宫本先生）

今后每年都会有新的"马里奥"、"塞尔达"发售！？

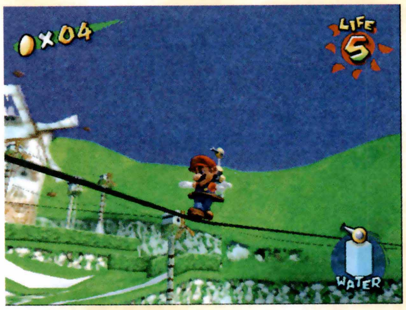
对于"阳光玛莉"的期待，不单单只有其发售量和让GC主机普及化这件重大的工作而已。

对任天堂来说，这次建构了新的游戏开发环境，而第一个利用到此系统的游戏，就是"阳光玛莉"。

"3D引擎等，基本部分综合在一起制作。这样做可以让之后的作品在制作时间上缩短。任天堂也准备了各种角色的标准图像，今后在制作"马里奥俱乐部"和"马里奥网球"等有着任天堂角色的游戏时，便会使用此一标准图像，即使要画新角色也会尽可能的去利用。"（宫本先生）

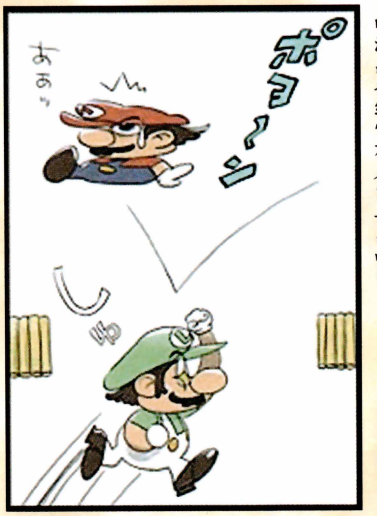
任天堂在过去就曾经有过将制作N64的"塞尔达传说～ 时之笛"的引擎，沿用来制作续作"穆吉拉的假面"而使得制作时间缩短的经验。在GC上面不仅是"马里奥"和"塞尔达"系列，即使是关联作品也会像这样更有效率地去进行制作。这也让有着"开发容易"美称的GC制作环境更加具有开发力。此外，因为要定期的推出系列作品，所以开发总也会跟着增加。

"'萨尔达'也会是这样，制作上会分成数个小组，同时来进行复数的"制作"。而之前提到过的"马里奥128"和"阳光玛莉"，这两者在方向上其实是分成了两个不同的路线，如果说"阳光玛莉"是"马里奥64"的正统进化系列的话，那么"马里奥128"的目标将会朝着完全不同的方向来进行。"（宫本先生）



←天语极喜村庄这关，最高。

"塞尔达"和"马里奥"等任天堂的招牌游戏系列，从SFC之后，制作时间相当的长，甚至常常见到一个主机上面只推出一款游戏的情形，这样一来也使得主机是为了玩游戏而发售的这种任天堂的'游戏优先主义'，在一定程度上颠倒了过来。不过在GC上面，3D引擎和角色图像的图库化，便能够同时来进行同系列各款作品的制作，整体开发环境也朝短时间就能够推出作品的方向迈进。今后的GC也将定期地推出"马里奥"和"萨尔达"作品，对于被人说是游戏数量不足的GC市场，将会有着活性化的效果。



←玛莉其实是一款高难度游戏。虽然角色看上去很憨，但人气度却也不低，就算在日本，以玛莉为题材的漫画也经常有名家去画哦！

"一边回想起玛莉64，一边享受阳光玛莉的乐趣。"（手冢卓志）


你敢再烧钱 老子就敢再买
看谁牛！
12月22日发行
别忘了，不后悔
2003
2
集结全世界最新TV-GAME的权威综合游戏情报杂志全新亮相!!
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
ときめきメールボックス
1
日 一 二 三 四 五 六
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31
电子游戏软件
116面全彩
只要8.4元
独家赠送
2003年袖珍游戏年历

10元的点心更可口！

10元 全彩杂志+VCD+CD+大幅海报

让你一次吃个够！

12月25日发行

别忘了，不后悔





A盘

九大特色影像栏目

精彩纷呈
都是你所期待的



B盘

任天堂全明星交响CD

曲曲经典
都是你所熟悉的

ISSN 1006-5032

9 771006 503000 01>

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2003年第1期 总第102期 电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究

电子游戏软件 Vol.102

主办单位:中国科协工程学会联合会 制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472187 版权声明:本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字,图片稿件,本刊概不承担任何连带责任。 印刷:北京新华印刷

地址:北京6129信箱 邮编:100061 发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177 订阅:全国各地邮局 邮发代号:82-648

E-mail:vgame@public.bta.net.cn 广告经营许可证:京西工商广字0055号

定价 8.4 元